
LIBRO
SUPER
TRUCOS
LA SUPERGUIA
TEKKEN 3
MAS DE
100
PAGINAS
CON
MAS DE 1400 MOVIMIENTOS
MAS DE 120 COMBOS AEREOS
MAS DE 800 PANTALLAS
TODOS LOS TRUCOS DE LA SAGA
GALERIA DE PERSONAJES
SUPERJUEGOS



" " and PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Tekken 3 ® & © 1994 1995 1996 1998 NAMCO LTD., All rights reserved.



Sumario



Modo de empleo de la Guía

golpes y llaves

(Puño derecho-RP)

(Patada derecha-RK)

(Puño izquierdo-LP)

(Patada izquierda-LK)

(*) Válido para cuadro Combos

Zona en la que golpea el movimiento que ejecutamos. Muy útil cuando nos toca recibir.

Golpea en la zona SUPERIOR

Golpea en la zona CENTRO

Golpea en la zona INFERIOR

Para no perder el hilo, cada parte separada de la lista de golpes va numerada. Si te fijas bien, no hay forma de equivocarse.

golpes

(1ª, 2ª, 3ª... PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo
02	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo
03	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo
04	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo
05	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo
06	Nombre del Golpe	↓↙↘↑←→↖↗		1....................128	Texto explicativo

llaves

(1ª, 2ª, 3ª... PARTE)

Ref.	Nombre de la Llave	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Nombre de la Llave	↓↙↘↑←→↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo
02	Nombre de la Llave	↓↙↘↑←→↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo
03	Nombre de la Llave	↓↙↘↑←→↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo
04	Nombre de la Llave	↓↙↘↑⇐⇒↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo
05	Nombre de la Llave	↓↙↘↑←→↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo
06	Nombre de la Llave	↓↙↘↑←→↖↗	↓↙↘↑←	1....................128	Texto explicativo

Este es el nombre para designar cada uno de los movimientos de un modo extenso.

Secuencia de los movimientos que hay que seguir para hacer el golpe en cuestión.

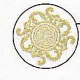
Esta es la cantidad de energía que resta el movimiento sobre un máximo de 110.

Esencial para comprender en qué posición o estado hay que hacer el golpe.

→ Dejar pulsado el mando.

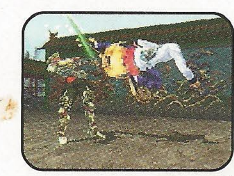
⇒ Dar un toque al mando.

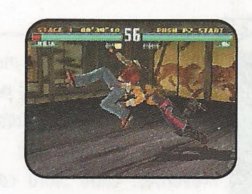
Referencia rápida para ese golpe.

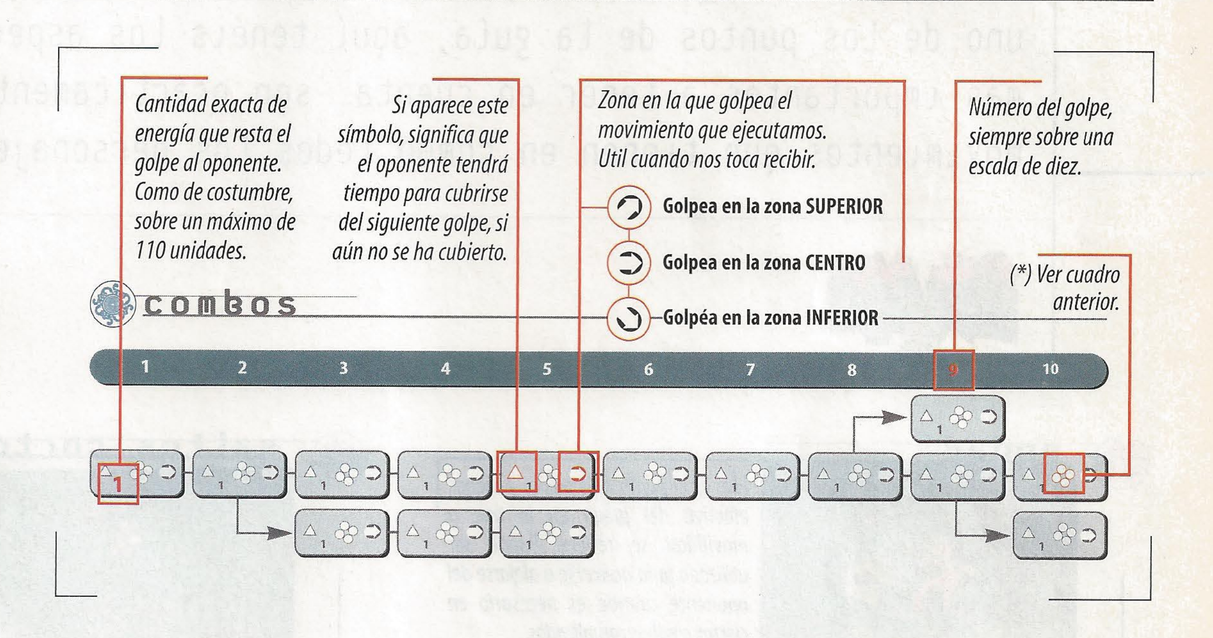


combos





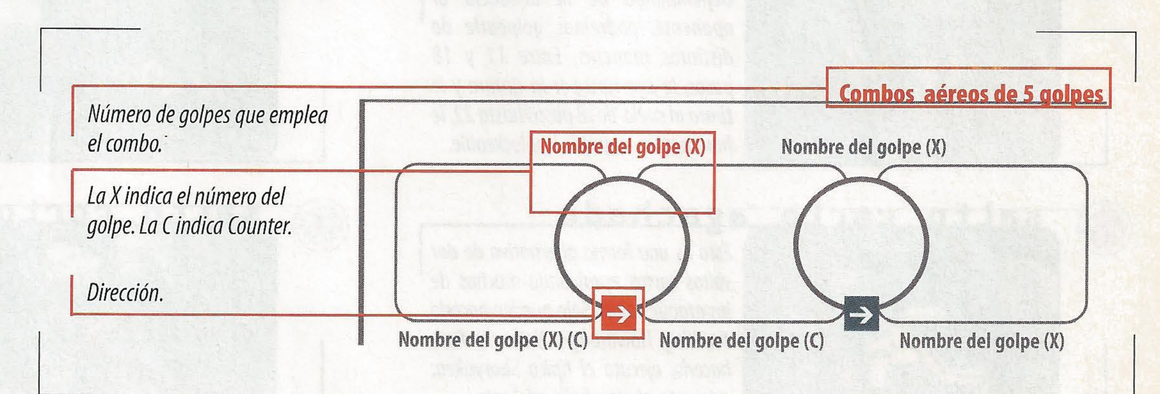




combos y combos aéreos









otros signos



Personaje Oculto



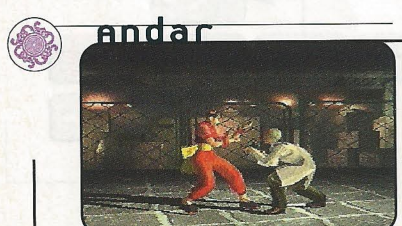


Sistema de Juego

para que no tengáis problema a la hora de entender todos y cada uno de los puntos de la guía, aquí tenéis los aspectos de TEKKEN 3 más importantes a tener en cuenta. son prácticamente los movimientos que tienen en común todos los personajes del juego.

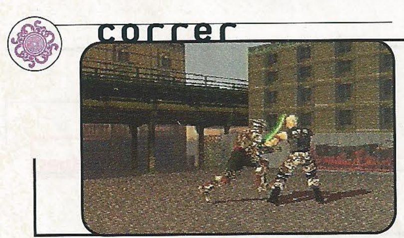


andar



Este es el punto más básico y menos efectivo del juego en lo que a movilidad se refiere. Puede ser utilizado para acercarse o alejarse del oponente cuando es necesario en ciertos combos complicados.

correr



Dependiendo de la distancia al oponente, podremos golpearle de distintas maneras. Entre 11 y 18 pasos, le agarrará por la cintura y le tirará al suelo, de18 pasos hasta 22, le haremos un empujón Unblockeable.



salto corto agachado



Esta es una forma alternativa de dar saltos cortos esquivando muchos de los ataques altos. Sólo pueden hacerlo Jin, King, Howarang y Heihachi. Para hacerlo, ejecuta el típico Shoryuken: adelante, abajo, abajo-adelante.

sway



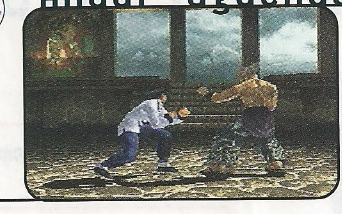
Este movimiento llamado Sway se trata básicamente de un pequeño y más rápido salto corto hacia atrás. Sólo lo pueden hacer Paul, Nina, Bryan Heihachi y Anna. Fácil de hacer: abajo, abajo-atrás, atrás.

saltos cortos



Esta es posiblemente la manera más útil de moverse. Se hace pulsando el mando dos veces seguidas en la dirección en la que queramos movernos. Cada salto corto cubre aproximadamente 4,5 pasos.

andar agachado



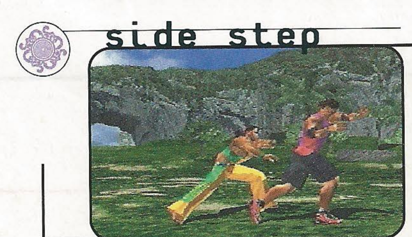
Todos los personajes tienen la posibilidad de andar agachado. Para hacerlo, pulsa la diagonal adelante-abajo en el mando. Es especialmente útil para esquivar llaves cuerpo a cuerpo y coger al oponente indefenso.

salto corto agachado (2)

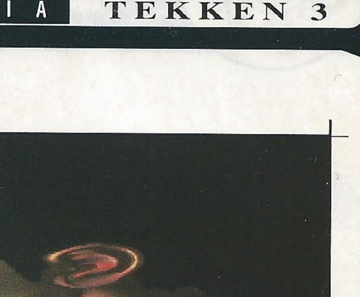


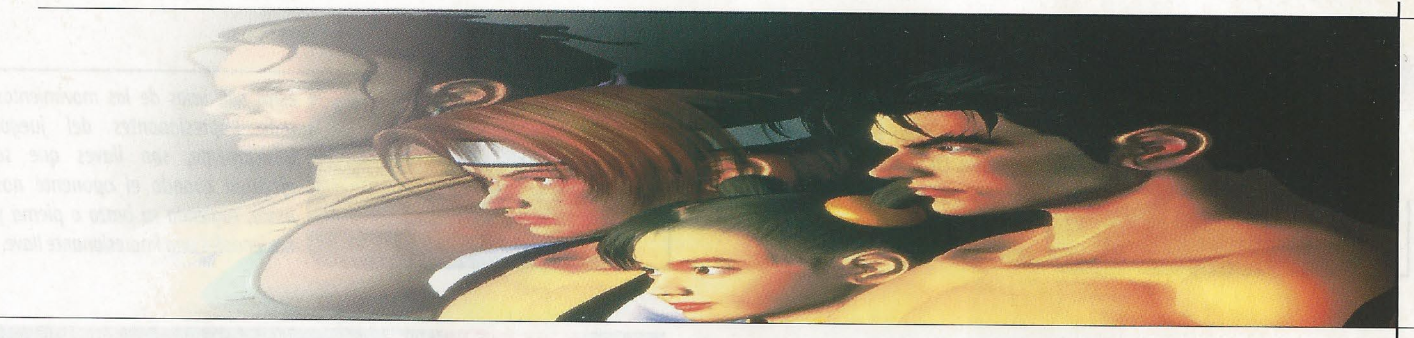
Este sistema es similar al anterior salto corto, excepto que el personaje se recupera de pie y no agachado. Sólo lo hacen Paul, Nina, Bryan, Heihachi y Anna. Para hacerlo, el Hadoken: abajo, abajo-adelante, adelante..

side step



Este es uno de los movimientos más importantes del juego. Con un toque al mando arriba o abajo giraremos ligeramente alrededor del oponente, bien sea para esquivar o para hacer cierto golpe que requiera el Sidestep.





saltar



Existen dos tipos de saltos: corto y largo. El corto puede servir para esquivar o para ejecutar cierto golpe. Durante el largo podemos efectuar el Jump Stun pulsando LK mientras el personaje cae del aire.

volteretas



La voltereta (o backflip) sirve para esquivar al oponente con un gran salto corto hacia atrás. Sólo pueden hacerla Nina, Yoshimitsu, Ling, Eddy y Anna. Para hacerlo, tan sólo pulsa: arriba, arriba-atrás, atrás.

daño



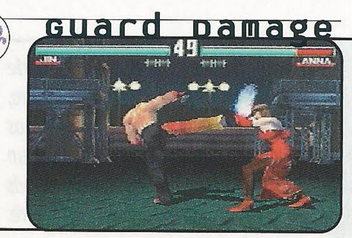
El daño en TEKKEN 3 está contado por puntos. En toda la guía encontrarás un apartado que dice «Daño» y pone un número, que es la cantidad de energía que ese golpe quitará al oponente. Toda la barra de vida son 110 puntos.

defensa/bloqueo



Simplemente pulsa atrás contra los ataques medios/altos y atrás-abajo contra los ataques bajos. Hay ciertos movimientos de los que no podrás cubrirte, éstos están definidos en la guía como golpes Unblockeables.

guard damage



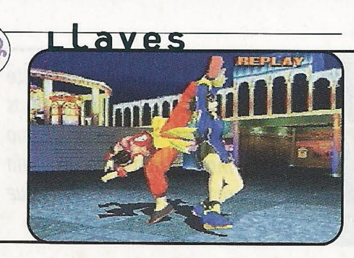
Con este modo activado (en el menú de opciones del juego), cualquier golpe recibido y bloqueado/cubierto te restará una pequeña cantidad de energía. Contra los pesados que no atacan nunca, una gran opción.

rangos de ataque



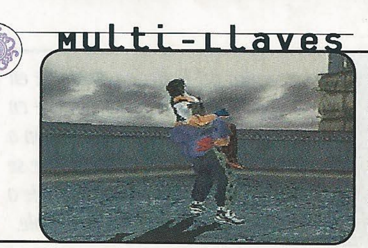
En la guía, encontrarás este apartado como altura, que es básicamente eso, la altura a la que el golple golpea para saber cómo cubrirte de él. Tan sólo existen tres rangos/alturas diferentes: alto, medio y bajo.

llaves



Las llaves son golpes que, una vez iniciados, restan gran cantidad de energía al oponente. Son fáciles de ejecutar y existen varios tipos que serán mostrados a la largo de la guía: laterales, por la espalda, etc.

multi-llaves

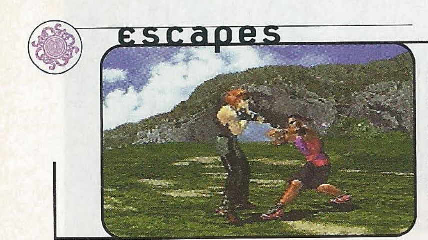


Estas llaves son similares a las normales, aunque empiezan con una llave y se puede seguir con varias sin soltar al oponente. En la guía, están señaladas con frases como: «sólo después de hacer xx llave», etc..



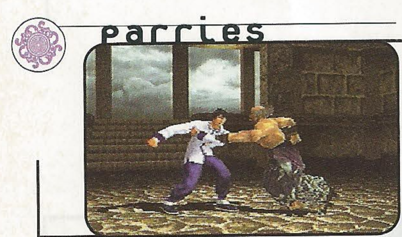
Sistema de Juego

escapes



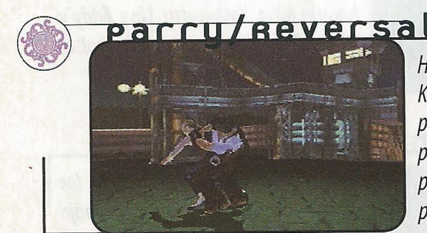
Los escapes son ciertos movimientos que nos sueltan de las llaves del oponente. En la guía, todas las llaves de las que es posible escapar tienen a su lado la secuencia que hay que ejecutar para conseguirlo.

parries



Los Parries son similares a los Reversal, a excepción del movimiento final, ya que en vez de hacer una llave al oponente, lo único que haremos es apartar su brazo o pierna, dejándole indefenso durante unos segundos.

parry/reversal



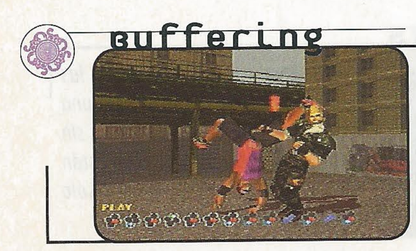
Hay ciertos Parry/Reversal especiales: King puede agarrar con su Reversal las patadas a la espinilla que hacen los personajes al levantarse. Lei y Law pueden agarrar con su Reversal de puño la llave Neck Throw de Nina, etc.

staggers



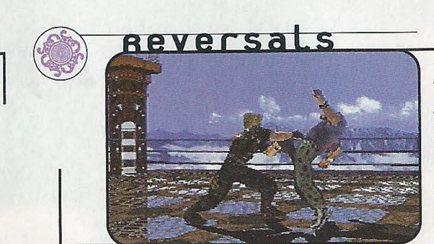
Los Staggers son movimientos que dejan al oponente indefenso durante un leve periodo de tiempo. Los Staggers golpean al oponente y le echan hacia atrás, pero si deja el mando hacia abajo, caerá al suelo.

buffering



La técnica del Buffering, existente en muchos juegos de lucha, consiste en presionar los botones o la dirección a pulsar en un combo antes de que se ejecute éste para asegurar que sale a la perfección y lo más rápido posible.

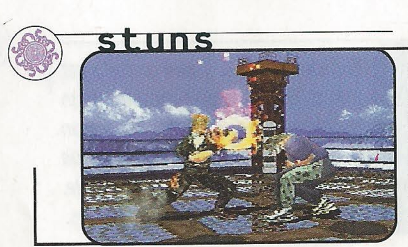
reversals



Estos son unos de los movimientos más impresionantes del juego. Básicamente, son llaves que se ejecutan cuando el oponente nos ataca, cogiendo su brazo o pierna y haciendoles una impresionante llave.

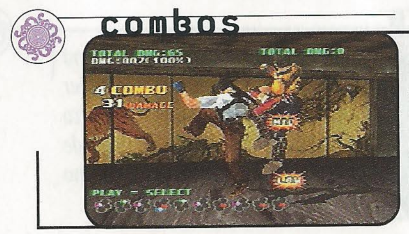


stuns



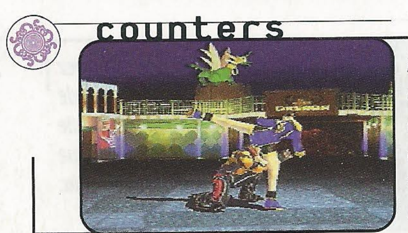
Los Stuns son golpes que dejan atontado al oponente. Existen dos: Stun doble: el personaje cae al suelo (puedes hacer una llave).
Guard Stun: el personaje se cubre pero tarda unos segundos en recuperarse.

combos



Un combo es una combinación de golpes en la que, si conecta el primero, todos los demás también lo harán. Los combos aéreos se componen de un primer golpe, llamado Juggle y más golpes que dan al oponente en el aire.

counters



En Tekken 3, el Counter se produce cuando golpeas al oponente mientras éste se encuentra ejecutando alguno de sus movimientos. En la guía encontrarás movimientos que requieren hacer antes un Counter.



chicken



Los Chicken son movimientos que se ejecutan cuando el oponente hace un Reversal a alguno de tus golpes y pulsas RP o LP (depende del lado del golpe oponente). Le apartarás de ti de un golpe y no te restará energía.

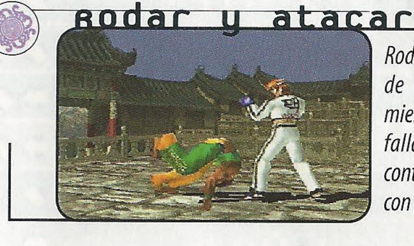
Levantarse cubriéndose



Una vez en el suelo, tienes varias posibilidades de levantarte. Puedes levantarte hacia arriba, pulsando esa dirección, e inmediatamente cubrirte. Es una de las maneras más rápidas de levantarse y de las más efectivas.



Levantarse atacando

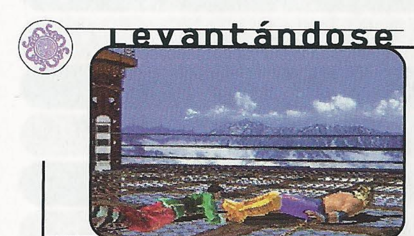


Existen dos maneras de levantarse atacando: con patada baja y con patada alta. La primera se hace pulsando RK y golpeará al oponente si éste está cubierto. La patada baja se hace con LK y le golpeará si está de pie.

Rodar y atacar

Rodar por el suelo es muy útil a la hora de esquivar ataques del oponente mientras estás en el suelo. Una vez fallado ese golpe, puedes contraatacarle mientras se recupera con patada alta o con patada baja.

Levantándose



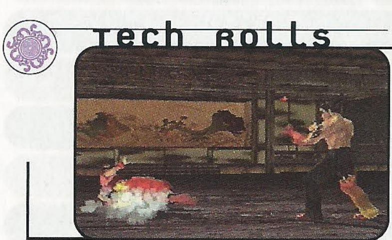
Tendrás que fijarte en el tiempo que tarda tu personaje preferido en levantarse, levantarse atacando, rodar y atacar, etc, ya que cada uno tarda un tiempo y, si lo aprendes, controlarás a la perfección la acción de levantarse.

Levantándose (2)



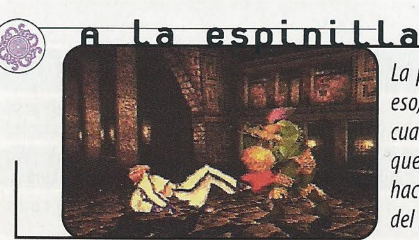
Levantándote, si pulsas delante, delante, RP+LP mientras ruedas, saltarás hacia el oponente con los brazos por delante. Si haces atrás, atrás, LK+RK tumbado boca arriba, saltarás con los pies.

Tech Rolls



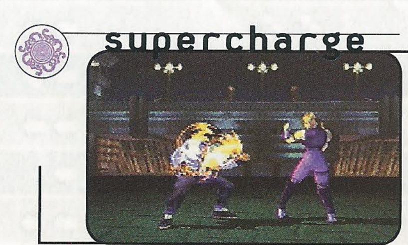
Los Tech Rolls son movimientos que se ejecutan con cualquier botón cuando, nada más caer al suelo boca arriba, se gira hacia un lado para evitar quedar tumbado en el suelo durante unos segundos.

A la espinilla

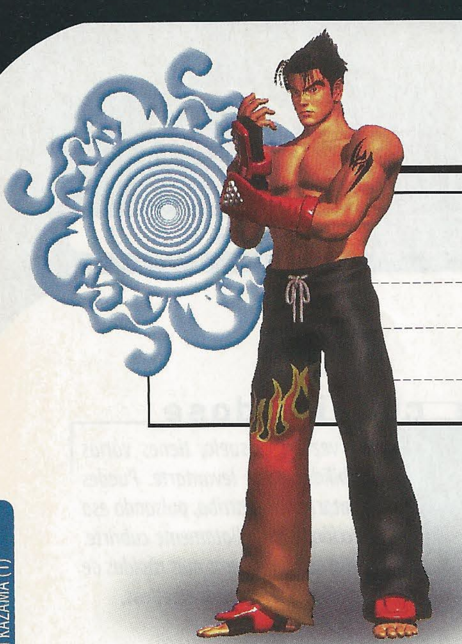


La patada en la espinilla consiste en eso, dar una patada (pulsando cualquier botón antes de levantarnos) que paraliza al contrario si está haciendo cualquier golpe, a excepción del Kick Reversal de King... ¡Cuidado!

Supercharge



Para ejecutar el Supercharge, pulsa los cuatro botones a la vez. Una vez hecho, durante unos segundos tendrás la capacidad de hacerle un Counter al oponente aunque éste no este realizando ningún movimiento.



Jin Kazama

nacionalidad: japonés.

edad: 19

estilo: karate avanzado al estilo Mishima y auto-defensa Kazama.

análisis: cuando cumplió los 15 años, Jin descubrió que su padre era Kazuya. Al poco tiempo su madre fue asesinada por Toshin, el Dios de la guerra. Cuatro años después, Jin está preparado para enfrentarse a Toshin y vengar la muerte de su madre.

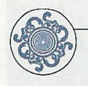


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			6, 10	-
02	Shining Fists			6, 8, 10	-
03	Devil Fists			6, 10, 18	-
04	Shoot The Works-High			6, 10, 25, 30	-
05	Shoot The Works-Upper	→		6, 10, 25, 10	-
06	One-Two-Knee			6, 10, 12	-
07	Three Ring Circus-High			5, 10, 10, 21	-
08	Three Ring Circus-Low	↓		5, 10, 10, 14	-
09	Back Spin Kick			30	-
10	Demon Scissors			25	El retardo entre los dos botones ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
11	Power Overhead	→		18	-
12	Spinning High Kick	→		35	-
13	Knee	→		12	-
14	Rush Punch	→ →		27	-
15	Foot Jam	→ →		23	-
16	Slash Kick	→ → →		30	-
17	Twin Lancers	↘		10, 16	-
18	Double Axe	↘		10, 16	-
19	Can Can Kicks	↓		5, 20	-
20	Twin Pistons			10, 15	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
21	Rising Upper			18	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
22	Rising Double Axe			13, 21	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.





golpes

(2ª PARTE)

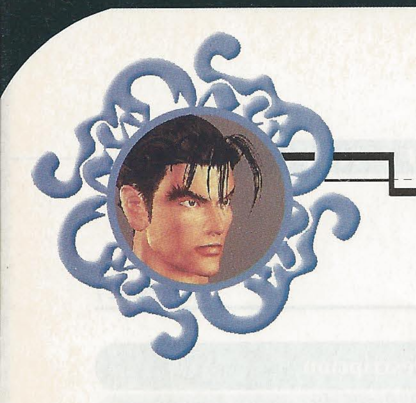
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Tooth Fairy			16	Sólo puede hacerse mientras el personaje está realizando el Side Step. Es un Juggle.
24	Laser Cannon	← →		18, 14, 24	-
25	Laser Scraper	← → ↓		18, 14, 15	Este movimiento es un Juggle.
26	Thunder Godfist-M. Kick	→ ↓ ↘		35, 20	-
27	Thunder Godfist-Sweep	→ ↓ ↘		35, 12	-
28	Wind Godfist	→ ↓ ↘		25	Este movimiento es un Juggle.
29	Electric Godfist	→ ↓ ↘		30	Este movimiento es un Juggle.
30	Hell Sweeps	→ ↓ ↘		15, 15	-
31	Corpse Splitter	↗		24	Este movimiento resulta mucho más efectivo si se hace cuando el oponente está tirado.
32	Leaping Spin Kicks	↗		25, 15, 12, 25	-
33	Force Block	←		-	Es una especie de Reversal que impide que cualquier golpe dañe a Jin.
34	High/Mid Reversal	← ó ←		Variable	Como su nombre indica, este movimiento es un Reversal contra los golpes medios o altos.
35	Lightning Uppercut	←		40	Este golpe es un Unblockeable.
36	Super Twist Uppercut	←		80	Este golpe es un Unblockeable.

llaves

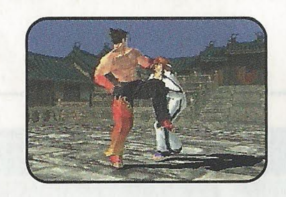
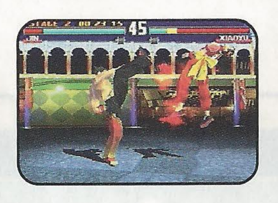
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Bitch Kicks			10, 20	-
02	Shoulder Reverse			5, 8, 17	-
03	Trip Wire	↓ ↙ ←		35	-
04	Elbow Slam	↘		38	-
05	Stonehead	→ →		33	-
06	Shoulder Flip	ó		12, 19	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
07	Limit Break	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
08	Spinning Butcher	ó	-	60	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.
09	Ultimate Tackle	↓ ↙		5	Este movimiento tira al oponente al suelo y lo prepara para hacer las llaves 10, 11 o 12.
10	Arm Bar			25	Sólo puede llevarse a cabo si hemos realizado previamente la llave nº 9.
11	Ultimate Punches			5, 5, 5, 5, 5	Sólo puede llevarse a cabo si hemos realizado previamente la llave nº 9.
12	Ultimate Arm Bar			5, 5, 5, 5, 5, 25	Sólo puede llevarse a cabo si hemos realizado previamente la llave nº 9.







Jin Kazama







combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
								21.21	
12	10	10	8	6	6	5.5	5	21	20
		10	15	30					12

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	6	10	10	7.5	7	10	15	30	
						21	20		
							12		

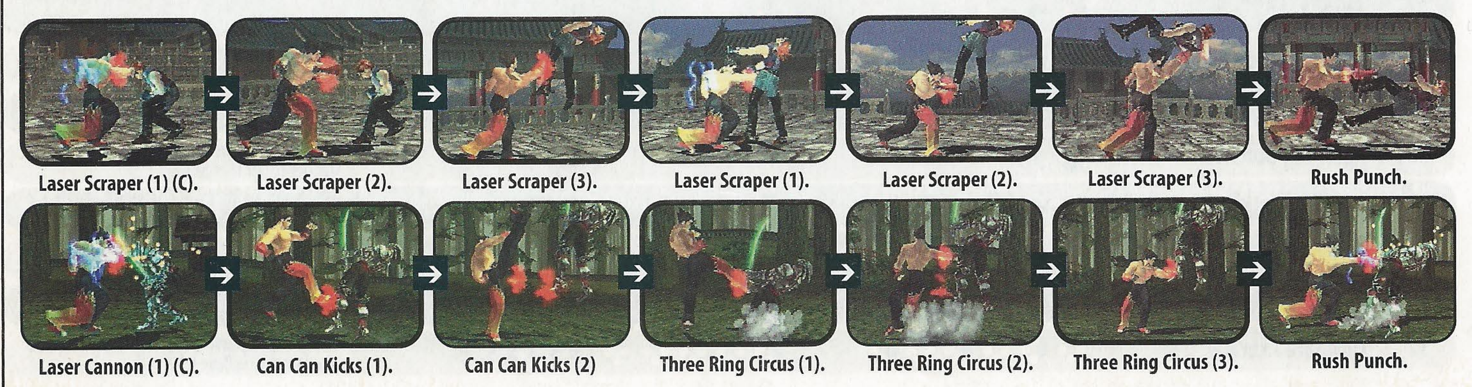
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		7	10	5	7	5	25	30	
7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
							5	25	30



combos aéreos

(1ª PARTE)

Combos aéreos de 7 golpes



Laser Scraper (1) (C). → Laser Scraper (2). → Laser Scraper (3). → Laser Scraper (1). → Laser Scraper (2). → Laser Scraper (3). → Rush Punch.

Laser Cannon (1) (C). → Can Can Kicks (1). → Can Can Kicks (2) → Three Ring Circus (1). → Three Ring Circus (2). → Three Ring Circus (3). → Rush Punch.





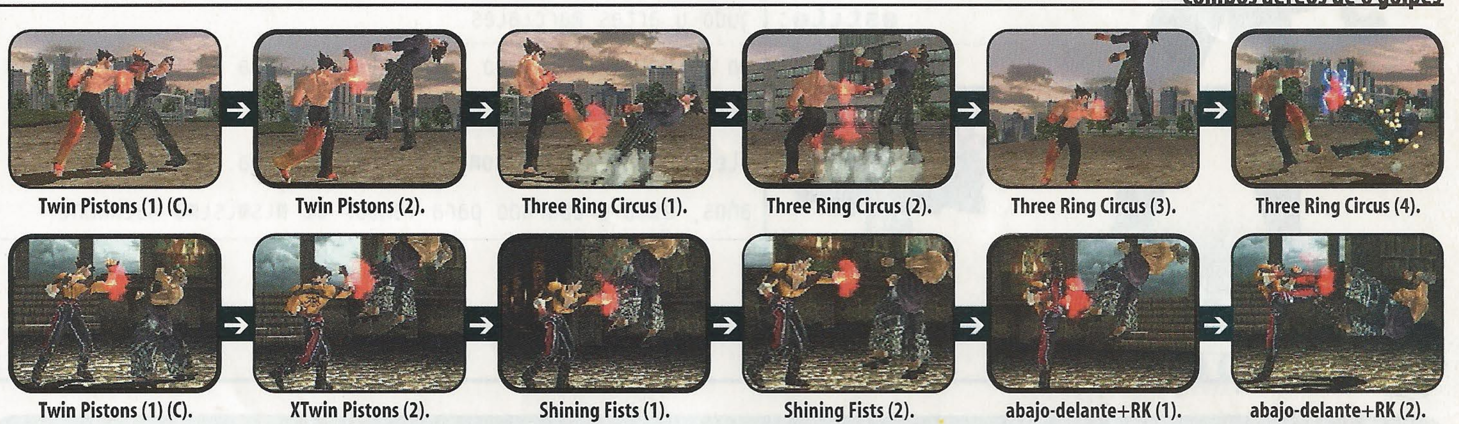


combos aéreos

(2ª PARTE)



Combos aéreos de 6 golpes



Twin Pistons (1) (C). → Twin Pistons (2). → Three Ring Circus (1). → Three Ring Circus (2). → Three Ring Circus (3). → Three Ring Circus (4).

Twin Pistons (1) (C). → XTwin Pistons (2). → Shining Fists (1). → Shining Fists (2). → abajo-delante+RK (1). → abajo-delante+RK (2).



Combos aéreos de 5 golpes

Rising Upper. → Laser Scraper (1). → Laser Scraper (2). → Laser Scraper (3). → abajo-delante+RK.

Tooth Fairy. → Puño izquierdo de pie. → Laser Cannon (1). → Laser Cannon (2). → Laser Cannon (3).

Hell Sweeps (1). → Three Ring Circus (1). → Three Ring Circus (2). → Three Ring Circus (3). → Rush Punch.

Foot Jam. → Three Ring Circus (1). → Three Ring Circus (2). → Three Ring Circus (3). → Rush Punch.

Combos aéreos de 3 golpes

Laser Cannon (1) (C). → Thunder Godfist-...(1). → ...Mid/Kick (2).

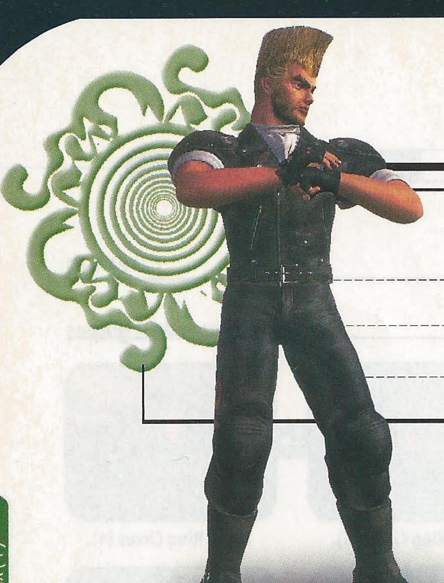
Combos aéreos de 2 golpes

Laser Cannon (1) (C). → Elbow Slam.

Combos aéreos de 3 golpes

Twin Pistons (1) (C). → Twin Pistons (2). → Wind Godfist.

Wind Godfist. → Thunder Godfist-... (1). → ... Mid/Kick (2).



Paul Phoenix

nacionalidad: estadounidense.

edad: 46

estilo: judo y artes marciales.

análisis: en el anterior torneo logró llegar hasta la final, pero un accidente de tráfico le retraso lo suficiente como para no llegar a tiempo al combate contra Kazuya. Ahora, con 46 años, está preparado para vencer al mismísimo Heihachi.

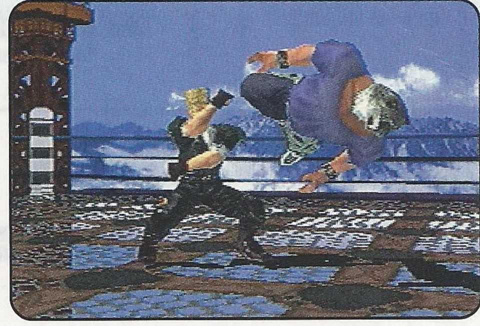


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			5, 15	-
02	PDK Combo			5, 8	-
03	PK Combo			12, 21	-
04	Reverse PDK Combo	↓		12, 8	-
05	Shoulder Ram	⇒		20	Justo antes de golpear al oponente, Paul realiza un ligero Side Step.
06	Quick PK Combo	⇒		12, 20	-
07	God Hand	⇒		32	Con este movimiento hasta podremos golpear al oponente cuando está tirado en el suelo.
08	Flash Elbow	⇒ →		15	-
09	Double Hop Kick-High	⇒ →		20, 15, 25	-
10	Triple Hop Kick Combo	⇒ → →		20, 15, 15	-
11	Double Hop Kick-Low	⇒ → ↓		20, 15, 15	-
12	Rolling Kick	⇒ →		20	-
13	Hammer Punch	↓		15	-
14	Hammer-Power Punch	↓		15, 26	-
15	Hammer-Falling Leaf	↓		15, 15, 21	-





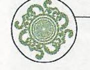










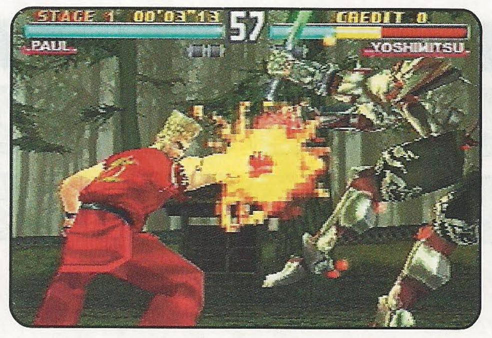


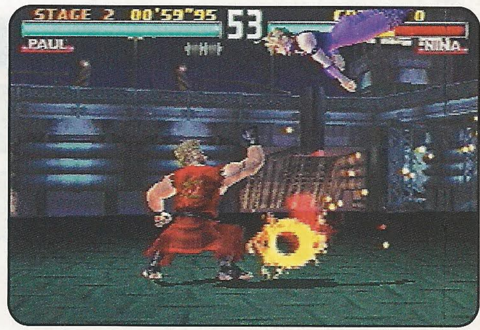
golpes

(2ª PARTE)

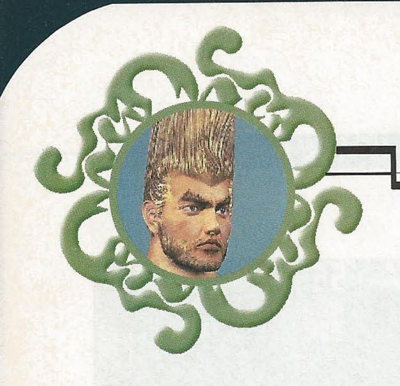
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
16	Down Strike	↓		16	Sólo puede llevarse a cabo si el oponente se encuentra tirado en el suelo.
17	Falling Leaf	↓		15, 20	-
18	Shredder	↗		17, 28	Si omitimos la patada izquierda, realizaremos el movimiento llamado Hop Kick.
19	Thruster	↓ ↘ ⇒		20	Si al golpear es Counter, deja al oponente en Stun. Sino, lo levanta a modo de uppercut.
20	Deathfist	↓ ↘ ⇒		33	Si este movimiento resulta ser Counter, en vez de 33 restará 49 unidades de energía.
21	Sway	↓ ↙ ←	-	-	Este movimiento no termina en golpe, tan sólo sirve para esquivar los ataques del oponente.
22	Sway-God Hammer	↓ ↙ ←		15	-
23	Sway-Power Fist	↓ ↙ ←		18	-
24	Sway-Phoenix Rush	↓ ↙ ←		12, 21, 25	-
25	Sway-Stone Break Rush	↓ ↙ ←		12, 21, 21	-
26	Jaw Breaker	↓ ↘		21	-
27	Gut Buster	↓ ↘		21, 25	-
28	Stone Breaker	↓ ↘		21, 21	-
29	Whiff Somersault	↓ ↑		25	Es preciso dejar pulsado «abajo» durante un segundo para realizar este movimiento.
30	Burning Fist	←		100	Este golpe es un Unblockeable.





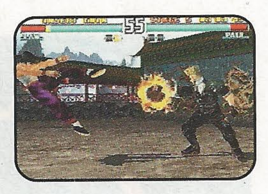






Paul Phoenix

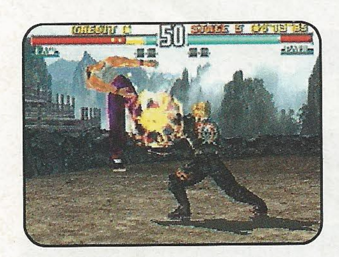
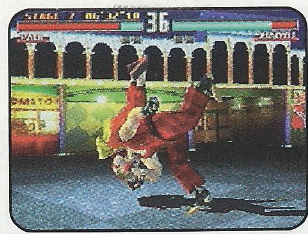
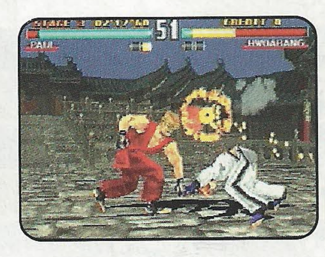


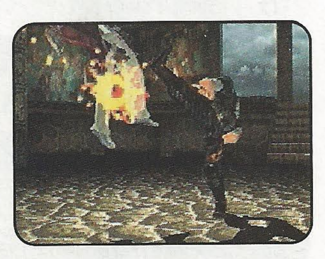


Llaves

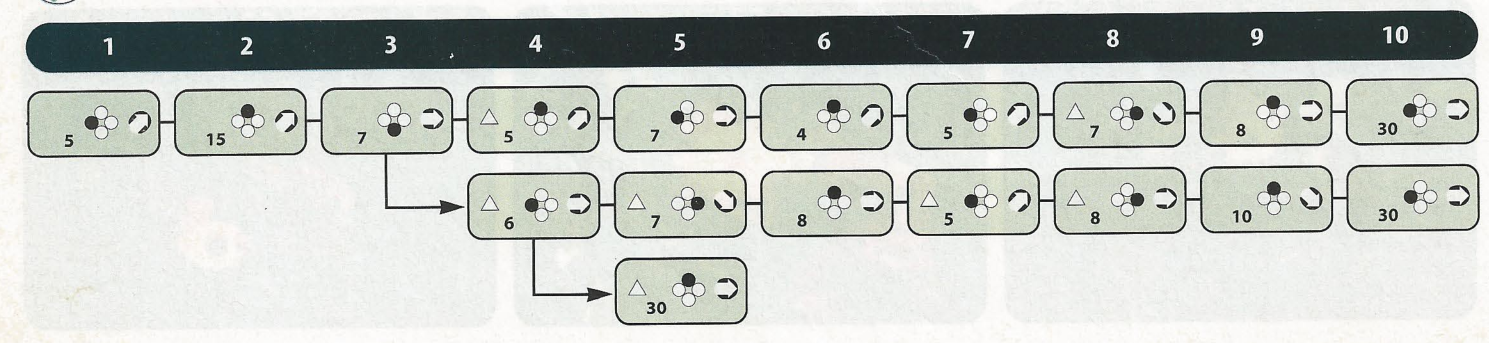
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Shoulder Flip			30	-
02	Arm Bar Rollover			30	-
03	Foot Launch	←		35	-
04	Death Push Away	→ →		35	-
05	Face Smash	↘		40	-
06	Phoenix Screw	ó		45	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
07	Trip Push Down	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
08	Reverse Neck Throw	ó		50	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.
09	Ultimate Tackle	↙	←	5	Este movimiento nos coloca en el suelo sobre el oponente para hacer las llaves 10, 11 o 12.
10	Arm Bar			25	Durante la llave nº 9. Puede hacerse antes o después de la llave nº 11.
11	Ultimate Punches			5, 5, 5, 5, 5	Para realizar esta llave es preciso agarrar primero al oponente con la llave nº 9.
12	Ultimate Punishment	↓		5, 8, 8, 35	Para realizar esta llave es preciso agarrar primero al oponente con la llave nº 9.

Paul Phoenix es uno de los mejores personajes de todo el juego, debido sobre todo a la efectividad y la fuerza de sus golpes.



Combos









combos aereos



Combos aéreos de 4 golpes

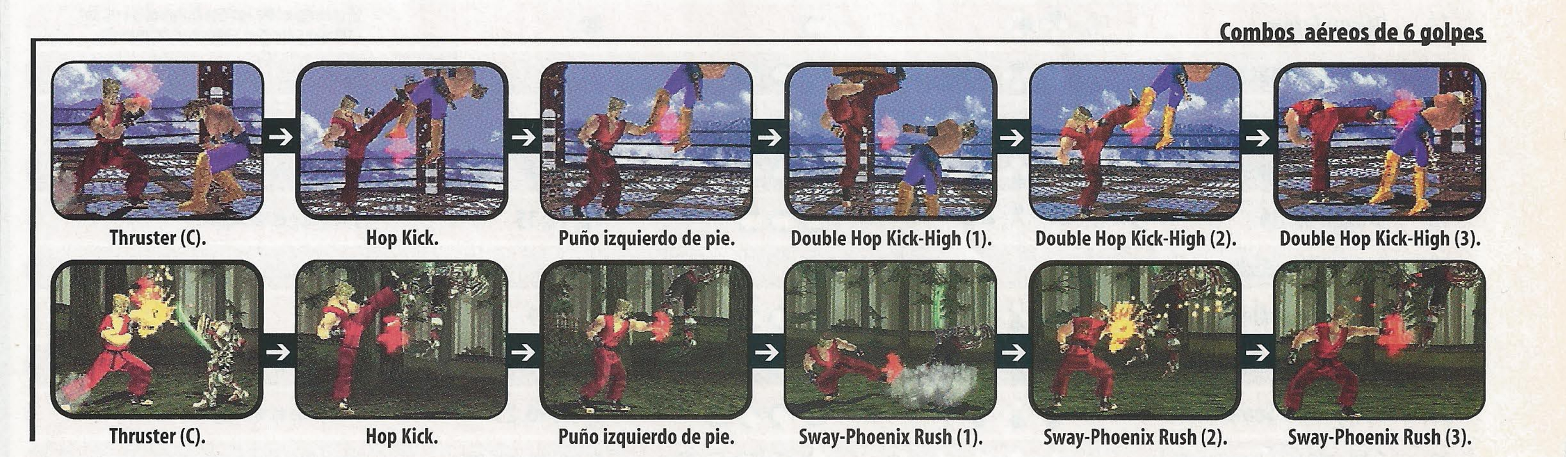
Hop Kick. → Puño izquierdo agachado. → Gut Buster (1). → Gut Buster (2).

Puño izquierdo de pie.

Hop Kick. → Puño izquierdo de pie. → Death Fist.

Combos aéreos de 2 golpes

Thruster. → Face Smash.

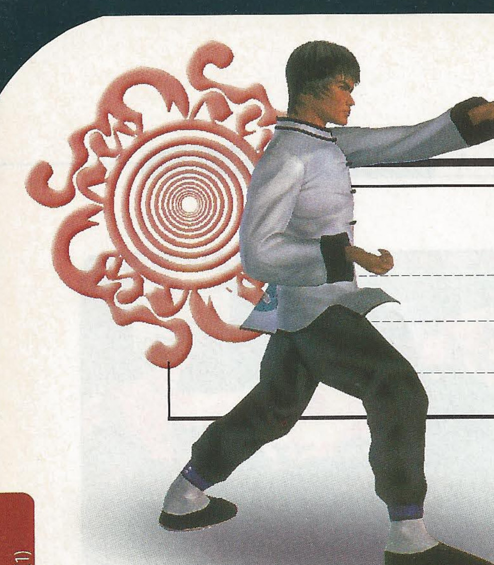


Combos aéreos de 6 golpes

Thruster (C). → Hop Kick. → Puño izquierdo de pie. → Double Hop Kick-High (1). → Double Hop Kick-High (2). → Double Hop Kick-High (3).

Thruster (C). → Hop Kick. → Puño izquierdo de pie. → Sway-Phoenix Rush (1). → Sway-Phoenix Rush (2). → Sway-Phoenix Rush (3).





Forest Law

nacionalidad: estadounidense.

edad: 25

estilo: Artes Marciales.

análisis: Hijo de Marshall Law, entrena en el dojo de su padre con el objetivo de igualar su fuerza y su técnica. A pesar de que Marshall no quería, Paul convenció a Forest para que participase en el tercer torneo del puño de hierro.

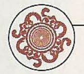


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			5, 12	-
02	Machine Gun Arrow			10, 5, 5, 5, 5	Puede ser cancelado entre el primer y el cuarto puño con cualquiera de los golpes 3 o 15.
03	Mini Rave War Attack			10, 10	-
04	High Kick-Somersault Kick			18, 21	Este golpe es un Juggle.
05	Triple Head Kick			18, 10, 10	-
06	Dbl Head Kick-Somersault			18, 10, 25	Este golpe es un Juggle.
07	Dbl Head Kick-Mid Kick	→		18, 10, 15	-
08	Trpl Head Kick-Mid Kick	→		18, 10, 10, 15	-
09	Trpl Head Kick-Somersault			18, 10, 10, 25	Este golpe es un Juggle.
10	Shaolin Spin Kicks			16, 12, 12	-
11	Crescent Kick	↑		16, 30	Este golpe es un Juggle.
12	Quick Somersault			25	Este golpe es un Juggle.
13	Back Flipper			25, 21	Este golpe es un Juggle.
14	Poison Arrow	→		40	El retardo entre los dos botones ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
15	Rave War Attack	→		12, 6, 6	-
16	Running Side Kick	→ → →		30	-
17	Junkyard Attack	←		12, 8, 22	Este golpe es un Juggle.
18	Dragon Storm	←		12, 12, 15	Este golpe es un Juggle.
19	Dragon Low Kick	↓		8	-
20	Tricky Kicks-Mid Kick	↓ →		8, 10, 21	-
21	Tricky Kicks-Somersault	↓		8, 10, 21	Este golpe es un Juggle.
22	Tricky Kicks-Somersault	↓		8, 10, 10, 21	Este golpe es un Juggle.
23	Tricky Kicks-Somersault	↓		8, 10, 10, 10, 21	Este golpe es un Juggle.



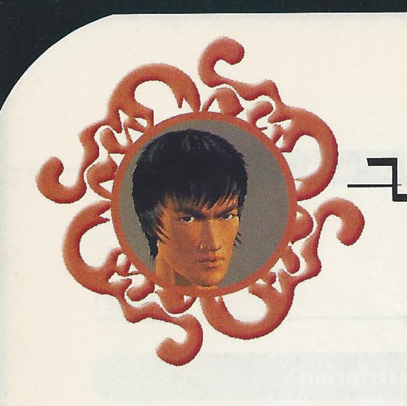


golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
24	Frogman			25, 27	-
25	Frogman Feint			25	Igual que el anterior, pero Law, en vez de ponerse en pie se queda tumbado en el suelo.
26	Mid Kick			21	-
27	Front Kick-Somersault			12, 21	Este golpe es un Juggle.
28	Dragon Whip			15	-
29	Elbow Spring Kick			15, 25	-
30	Elbow Spring Feint			15, 25	Law se comprta aquí de un modo similar al golpe nº25, Frogman Feint.
31	Dragon Tail			25	-
32	Jump Kick-Somersault			25, 25	Puede hacerse pulsando arriba o cualquiera de las dos diagonales superiores. Es un Juggle.
33	Double Dragon			16, 22	Sólo puede realizarse mientras nuestro personaje está haciendo un SideStep.
34	Side Kick-Somersault			28, 25	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es Juggle.
35	Front Kick-Somersault			12, 21	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es Juggle.
36	Double Impact			12, 21	Este golpe es un Juggle.
37	Body Blow-Somersault	ó		10, 21	Este golpe es un Juggle.
38	Low Kick-Somersault	ó		7, 21	Este golpe es un Juggle.
39	Somersault Fake			24	Hay que esperar aproximadamente un segundo entre «arriba» y «patada derecha».
40	Catapult Kick Low			22 o 15 o 24	Puede hacerse pulsando arriba o cualquiera de las dos diagonales superiores. Es un Juggle.
41	Catapult Kick High			28 o 25 o 35	Puede hacerse pulsando arriba o cualquiera de las dos diagonales superiores.
42	Rainbow Kick			30	-
43	Dragon Slide			17	-
44	Fatal Backhand	ó		12	Para llevar a cabo este movimiento hay que estar de espaldas al oponente.
45	Blackout			10	-
46	Mugging			10, 7	-
47	Trick Step		-	-	Para poder seguirlo con los golpes nº48 y nº49, NO HA DE SER Reversal.
48	Dragon Blow			43	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el nº47 SIN ser Reversal.
49	Dragon Fist			12	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el nº47 SIN ser Reversal.
50	Punch Reversal			-	Para poder seguirlo con los golpes 51, 52, 53 y 54, este golpe TIENE QUE SER Reversal.
51	Fatal Backhand			12	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el Reversal del nº 50. Es un Unblockeable.
52	Stagger Fist			12	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el Reversal del nº 50. Es un Unblockeable.
53	Dragon Mid Kick			22	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el Reversal del nº 50.

FOREST LAW (2)



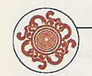
Forest Law









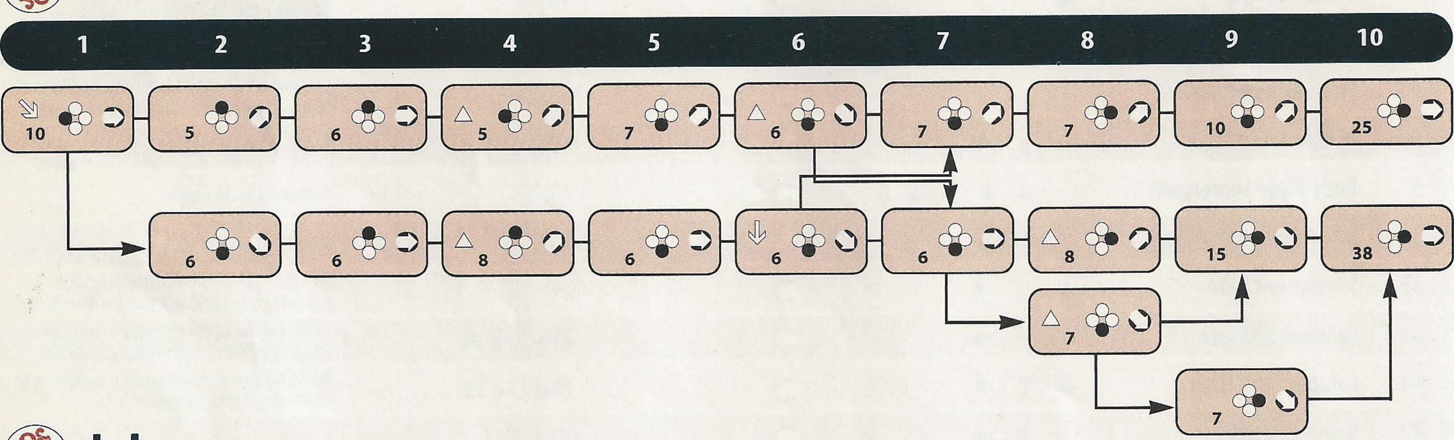


golpes

(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
54	Dragon Low Kick			15	Sólo puede llevarse a cabo después de hacer el Reversal del nº 50.
55	High/Mid Parry	← ó		-	Tal y como su nombre indica, este movimiento es un reversal contra los golpes medios o altos.
56	Low Parry	↓ ó ↙ ó		-	Tal y como su nombre indica, este movimiento es un Parry contra los golpes bajos.
57	Dragon Fang	↙		100	Este golpe es un Unblockeable.
58	Dragon Cancel	↑ ↑	-	-	Este movimiento sólo sirve para cancelar el golpe nº 57, el Unblockeable Dragon Fang.

combos





llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Dragon's Fire			7, 23	--
02	Hopping Frog			30	-
03	Atomic Drop	→		30	-
04	Chatisement Punch	↘		30	-
05	Bulldog	↘		35	-
06	Knee Lift	→ →		28	-
07	Headlock Kick	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
08	Dragon Ballbreaker	ó		42	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
09	Ultimate Dragon	ó	-	50	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.





combos aéreos

Combos aéreos de 7 golpes



Junkyard Kick (1) (C). → Junkyard Kick (2). → Junkyard Kick (3). → Puño izquierdo de pie. → Junkyard Kick (1). → Junkyard Kick (2). → Junkyard Kick (3).

Dragon Storm (1) (C). → Dragon Storm (2). → Dragon Storm (3). → Puño izquierdo de pie. → Junkyard Kick (1). → B. Blow-Somersault (1). → B. Blow-Somersault (2).



Combos aéreos de 5 golpes

Hop Kick. → Puño izquierdo de pie. → Junkyard Kick (1). → Junkyard Kick (2). → Junkyard Kick (3).

Dragon Storm (1) (C). → Dragon Storm (2). → Dragon Storm (3). → Back Flipper (1). → Back Flipper (2).

Combos aéreos de 3 golpes

Stunning Hop Kick. → Elbow Spring Kick (1). → Elbow Spring Kick (2).

Combos aéreos de 2 golpes

Hop Kick. → Frogman.

Combos aéreos de 4 golpes

Dragon Storm (1). → Dragon Storm (2). → Dragon Storm (3). → Poison Arrow.

Back Flipper (1). → Back Flipper (2). → Body Blow-Somersault (1). → Body Blow-Somersault (2).



Lei wulong

nacionalidad: chino.

edad: 45

estilo: varias artes marciales (5 estilos).

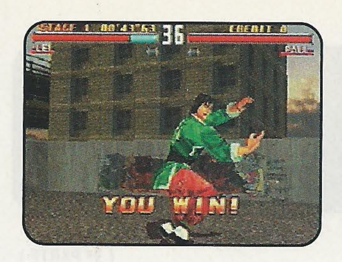
análisis: Lei es conocido internacionalmente como el «súper policía», y temido por todas las organizaciones criminales del mundo. el caso de la desaparición de los luchadores le ha tocado a él, por eso ha entrado en el torneo TEKKEN.

golpes

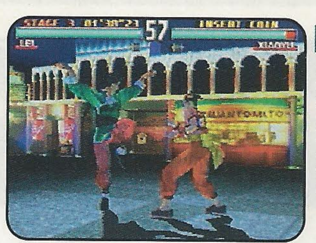
(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Hook Punch			18	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
02	Hook-Spin Back Punch			18, 18	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
03	Spiral Upper			18, 20	Este golpe es un Juggle.
04	High-Low Kick			28, 20	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
05	Tornado Kick			30	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
06	Tornado Kick-K.O.	⇩		30	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
07	Triple Tornado Kick	↑		30, 30, 30	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
08	Triple Tornado Kick-K.O.	↑ ⇩		30, 30, 30	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
09	Rolling Kick			7	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
10	Rolling Kicks			7, 7	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
11	Lift Up Cannon			7, 7, 35	Te deja en posición RESTING (en el suelo, boca abajo y con los pies junto al oponente).
12	Clean Sweep			25	Te deja en posición RESTING (en el suelo, boca abajo y con los pies junto al oponente).
13	Posición Serpiente	ó	-	-	Sólo se puede hacer durante el Sidestep. Te deja en posición SERPIENTE.
14	Posición Serpiente	⇨	-	-	Este movimiento te deja en posición SERPIENTE.
15	Tornado Kick Evade	→		30	Este movimiento te deja de espaldas al oponente. Produce un Guard Stun al enemigo.
16	Tornado K. Evade-K.O.	→ ⇩		30	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
17	Triple Tornado K. Evade	→ ↑		30, 30, 30	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
18	Trpl Tornado K. Evade-K.O.	→ ↑ ⇩		30, 30, 30	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
19	Razor Rush-Serpiente	⇨ ⇧ ó ⇩		10	Este movimiento te deja en la posición SERPIENTE.
20	Razor Rush-Dragón	⇨ ⇧ ó ⇩		10, 8	Este movimiento te deja en la posición DRAGON.
21	Razor Rush-Pantera	⇨ ⇧ ó ⇩		10, 8, 8	Este movimiento te deja en la posición PANTERA.

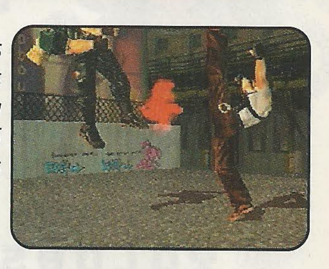








Lei es uno de los personajes más difíciles de manejar, pero una vez controles sus 5 técnicas de lucha, serás invencible.





golpes

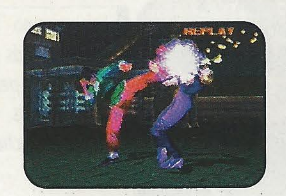
(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
22	Razor Rush-Tigre	→ 1 2 1 2 ↓ ó ↑	→ → → →	10, 8, 8, 8	Te deja en la posición TIGRE. Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
23	Razor Rush-Low	→ 1 2 1 2 3	→ → → → ↘	10, 8, 8, 8, 15	Al igual que en los movimientos del 19 al 29, hay que dar un toque al mando y soltarlo.
24	Razor Rush-Grulla	→ 1 2 1 2 4 ↑	→ → → → →	10, 8, 8, 8, 15	Te deja en la posición GRULLA. Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
25	Defense Breaker	→ 2 1 2 1	↗ → → →	_, _, 25, 30	Sólo puede hacerse si el oponente esta cubriéndose. Produce un Guard Stun.
26	One-Two Kick	→ 3 4	↗ →	35, 20	Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
27	One-Two Kick & Low	→ 3 ↓ 4	↗ ↘	35, 10	Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
28	Rush Combo & Mid Kick	→ 4 1 2 3 4	↗ → → ↗ →	15, 12, 5, 17, 20	Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
29	Rush Combo & Low Kick	→ 4 1 2 3 ↓ 4	↗ → → ↗ ↘	15, 12, 5, 17, 10	Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
30	Beating Low Kick	→ 4 2 1 2 3	↗ → → → ↘	35, 12, 12, 8, 15	Hay que soltar el mando antes de pulsar el primer botón.
31	Beating Middle Kick	→ 4 2 1 2 4	↗ → → → →	35, 12, 12, 8, 15	Si pulsas arriba o abajo al terminar el combo, Lei quedará en la posición GRULLA.
32	Jumping Kick	→ → → 3	→	30	Si el oponente bloquea este golpe, le producirá un Guard Stun.
33	Falling Tree	↖ ó ↗ 2	→	15	Te deja en posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente).
34	Reverse Falling Tree	↖ ó ↗ 2	→	15	Igual que el anterior, pero este hay que hacerlo de espaldas. Te deja en posición PLAY DEAD.
35	Cannonball	← 1+2	→	30	-
36	Phoenix Illusion	← 1+4	-	-	Te deja en posicion PHOENIX, para hacer el movimiento nº 107.
37	Turn Around	← 3+4	-	-	Este movimiento sirve para ponernos de espaldas al oponente.
38	Rave Spin	↙ 4 4	↘ ↗	10, 25	Si se deja pulsado arriba o abajo después del primer golpe, quedas en posición SERPIENTE.
39	Sidewind	↓ 1+2	-	-	Te deja en posición SIDEWIND (en el suelo, boca abajo y con la cabeza junto al oponente).
40	Play Dead	↓ 3+4	-	-	Te deja en posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente).
41	Spinning Back Blow	1	↗	12	Este movimiento requiere que tu personaje esté de espaldas al oponente.
42	Low Back Spin	⬇ ó ↓ 1	↘	8	Este movimiento requiere que tu personaje esté de espaldas al oponente.
43	Reverse Uppercut	2	→	20	Este movimiento requiere que tu personaje esté de espaldas al oponente. Es un Juggle.
44	Back Flip FLop	3+4 3+4 3+4	→ → →	15, 15, 15	Este movimiento requiere que tu personaje esté de espaldas al oponente.
45	Reverse Double Slicer	⬇ ó ↓ 4 4	↘ ↗	10, 35	Este movimiento requiere que tu personaje esté de espaldas al oponente.
46	Drunk Master	→ 3+4	-	-	Este movimiento te deja en la posición DRUNKEN MASTER WALK.



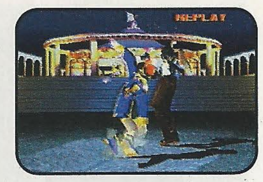


Lei Wulong











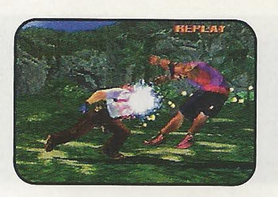
golpes

(3ª PARTE)

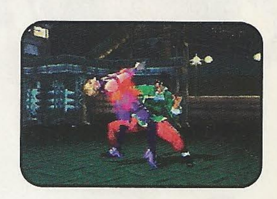
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
47	Drunk Hi/Mid Punch Parry	→		-	Al hacerlo cuando el oponente te lanza un puñetazo, le harás un Parry.
48	Low Parry	↓ ó ↙ ó ó		-	Como su propio nombre indica, este movimiento es un Parry contra los golpes bajos.
49	Stand Up	↑	-	-	En posición PLAY DEAD. Este movimiento te pondrá de pie.
50	Roll Over To Knockdown	↓	-	-	En posición PLAY DEAD. Este movimiento te deja en la posición KNOCKDOWN.
51	Rave Spin			7, 21	En posición PLAY DEAD.
52	Spring Kick			20	En posición PLAY DEAD. Es un Juggle.
53	Stand Up	↑	-	-	En posición SIDEWIND. Este movimiento te pondrá de pie.
54	Roll Over To Sidewind		-	-	En posición SIDEWIND. Este movimiento te deja en la posición PLAY DEAD.
55	Sliding Kick			15	Posición SIDEWIND. Si golpea, quedas en PLAY DEAD, si se cubre, quedas en KNOCKDOWN.
56	Stand Up	↑	-	-	En posición RESTING. Este movimiento te pondrá de pie.
57	Roll Over To Knockdown		-	-	En posición RESTING. Este movimiento te deja en posición KNOCKDOWN.
58	Deep Sleep			10	En posición RESTING. Este movimiento te deja en posición PLAY DEAD.
59	Rave Spin			21	Sólo puede llevarse a cabo justo despues de Deep Sleep (movimiento nº 58).
60	Go To Sleep			18	En posición RESTING. Golpea y vuelve a quedarse en posición RESTING.
61	Stand Up	↑	-	-	En posición KNOCKDOWN. Este movimiento te pondrá de pie.
62	Roll Over To Resting	↓	-	-	En posición KNOCKDOWN. Este movimiento te deja en posición RESTING.
63	Hop Up			20	En posición KNOCKDOWN.
64	Crane's Bill			27	En posición GRULLA. Produce un Guard Stun al oponente.
65	Wing Of Crane			30	En posición GRULLA. Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
66	Crane Dance			21, 10, 10, 15	En posición GRULLA. Este movimiento acaba en un Juggle.
67	Crane Kick			20	En posición GRULLA.
68	Tiger Strike			25	En posición TIGRE. Este movimiento produce un Juggle de rebote contra el suelo.
69	Tiger Claw			26	En posición TIGRE. Si el oponente se cubre, le crea un Guard Stun.
70	Tiger Kick			32	En posición TIGRE.
71	Razor Rush-Serpiente	↓ ó ↑		32, 10	En posición TIGRE. Al terminar, Lei pasa a la posición SERPIENTE.
72	Razor Rush-Dragón	↓ ó ↑		32, 10, 8	En posición TIGRE. Al terminar, Lei pasa a la posición DRAGON.
73	Razor Rush-Pantera	↓ ó ↑		32, 10, 8, 8	En posición TIGRE. Al terminar, Lei pasa a la posición PANTERA.



Lei es uno de los pocos personajes que incluyen entre sus golpes el de darse la vuelta, tirarse en el suelo, darse la vuelta en el suelo, etc. Muchos de sus movimientos requieren encontrarse en una posición determinada.







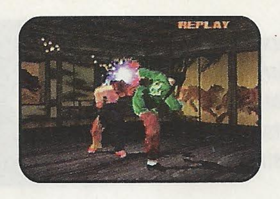
golpes

(4ª PARTE)

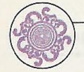
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
74	Razor Rush-Tigre	↓ ó ↑		32, 10, 8, 8, 8	En posición TIGRE. Al terminar, Lei continúa en la posición TIGRE.
75	Razor Rush-Grulla	↑		32, 10, 8, 8, 8, 15	En posición TIGRE. Al terminar, Lei pasa a la posición GRULLA.
76	Tiger Kick-Razor Low			32, 10, 8, 8, 8, 15	En posición TIGRE.
77	Tiger Tail			20	En posición TIGRE.
78	High/Mid Parry	→		-	En posición TIGRE.
79	Posición Serpiente	↑	-	-	En posición TIGRE. Pasa del TIGRE a la SERPIENTE por medio de un Sidestep.
80	Posición Dragon	↓	-	-	En posición TIGRE. Pasa del TIGRE al DRAGON por medio de un Sidestep.
81	Panther Scratch			16, 20	En posición PANTERA.
82	Panther Paw			25	En posición PANTERA. Es un Juggle. Si el oponente se cubre, el golpe pasa a ser el nº 25.
83	Panther Tail			18	En posición PANTERA. Dejando pulsado atrás en el mando, quedas en posición PHOENIX.
84	Beating Low Kick			26, 12, 12, 8, 15	En posición PANTERA.
85	Beating Middle Kick	↓ ó ↑		26, 12, 12, 8, 15	En posición PANTERA. Al terminar, Lei pasa a la posición CRANE.
86	Low Parry	→		-	En posición PANTERA. Este movimiento es un Parry contra los golpes bajos.
87	Posición Serpiente	↑	-	-	En posición PANTERA. Pasa de la PANTERA a la SERPIENTE por medio de un Sidestep.
88	Posición Grulla	↓	-	-	En posición PANTERA. Pasa de la PANTERA a la GRULLA por medio de un Sidestep.
89	Out Of Control			33	En posición DRAGON. Es una llave. Encontrarás más información en el apartado de las llaves.
90	Dragon Roar	→		20	En posición DRAGON. Es un Juggle. Al terminar, Lei pasa a la posición TIGRE.
91	Dragon Spark	→		25	En posición DRAGON. Al terminar, Lei pasa a la posición TIGRE.
92	Dragon Blast			28	En posición DRAGON.
93	Rush Combo			15, 12, 5, 17, 20	En posición DRAGON.
94	Rush Combo & Low Kick	↓		15, 12, 5, 17, 10	En posición DRAGON.
95	Posición Tigre	↑	-	-	En posición DRAGON. Pasa del DRAGON al TIGRE por medio de un Sidestep.
96	Posición Serpiente	↓	-	-	En posición DRAGON. Pasa del DRAGON a la SERPIENTE por medio de un Sidestep.
97	Out Of Control			33	En posición SERPIENTE. Es una llave. Más información en el apartado de las llaves.
98	Rushing Snake	→		13, 10, 8, 6, 5, 5	En posición SERPIENTE. Si dejamos pulsado delante al terminar, seguiremos en SERPIENTE.
99	Snake Fang			15	En posición SERPIENTE.
100	Snakebite			15, 10, 15	En posición SERPIENTE. Se puede pasar directamente al PHOENIX Strike.



Lei Wulong





golpes

(5ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
101	Rattlesnake			21	En posición SERPIENTE. Pasa directamente a la posición RESTING.
102	Low Kick			11	En posición SERPIENTE. Continúa en la posición SERPIENTE al terminar.
103	Posición Dragón	⇧	-	-	En posición SERPIENTE. Pasa de SERPIENTE a DRAGON por medio de un Sidestep.
104	Posición Pantera	⇩	-	-	En posición SERPIENTE. Pasa de SERPIENTE a PANTERA por medio de un Sidestep.
105	Kiss My Fist			25	En posición DRUNKEN MASTER WALK.
106	Staggering Slide			15	En posición DRUNKEN MASTER WALK. Pasa directamente a la posición RESTING.
107	Hopping-Phoenix Strike			15, 15, 15, 15, 90	En posición PHOENIX. Pueden hacerse ambos golpes por separado: Hopping o Strike.



combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				9	10	11	12	21	
5	8	7	8	6	6	10	6	6	30
								7	35



llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Double Foot Stomp			30	-
02	Sleeper Hold			30	-
03	Tripping	⇨ ➔		33	-
04	Dragon Falls	⇗		33	Pasa directamente a la posición SIDEWIND.
05	Out Of Control	ó		33	Se hace dependiendo de la posición. Primero en DRAGON y segundo en SERPIENTE.
06	Life Gain		-	-	Hay que hacerlo repetidamente durante la llave nº 5 y sirve para darnos energía.
07	Booby Trap	ó	-	50	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.
08	Sailboat Stretch	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
09	Closing Fan	ó		5, 10, 25	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.

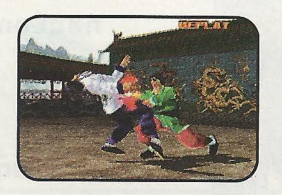




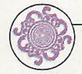
Lei es de los personajes más infalibles jugando a dobles, sobre todo si eres un poco «sucio» y te dedicas a tirarte al suelo y levantarte dando un golpe todo el rato. Tu oponente acabará tirándote el mando a la cabeza.











combos aéreos

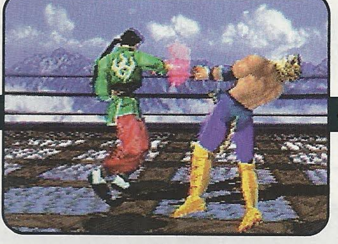
Combos aéreos de 4 golpes



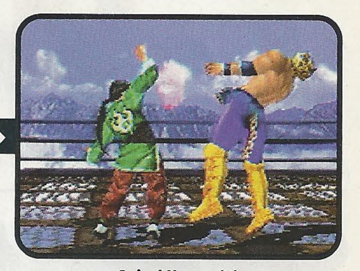
Hop Kick.



Puño izquierdo de pie.



Spiral Upper (1).



Spiral Upper (2).

Combos aéreos de 7 golpes



Hop Kick. Puño izquierdo de pie. Razor Rush-Grulla (1). Razor Rush-Grulla (2). Razor Rush-Grulla (3). Razor Rush-Grulla (4). Razor Rush-Grulla (5).



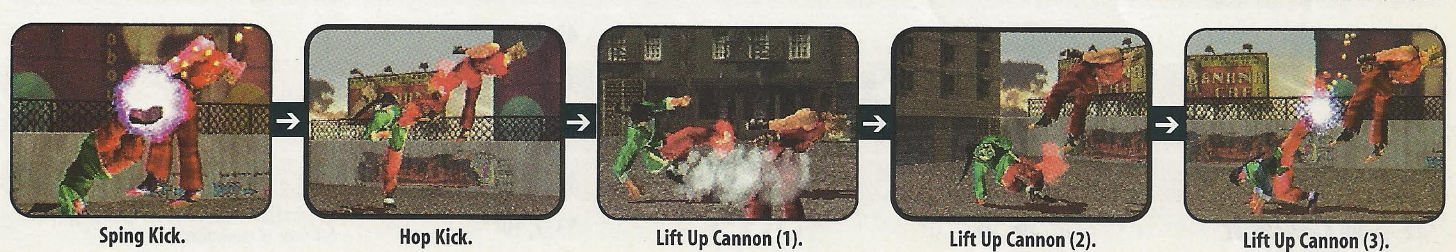
Spring Kick. Cannonball. Puño izquierdo de pie. Razor Rush (1). Razor Rush (2). Razor Rush (3). Razor Rush (4).

Combos aéreos de 3 golpes

Uppercut. Puño izquierdo de pie. Patada izquierda de pie. Tiger Tail. Puño izquierdo agachado. RK mientras te levantas.



Combos aéreos de 5 golpes



Sping Kick. Hop Kick. Lift Up Cannon (1). Lift Up Cannon (2). Lift Up Cannon (3).



KING

nacionalidad: Mexicano.

edad: 28

estilo: Wrestling.

análisis: A pesar de poseer el aspecto del antiguo King, este personaje es King The second, su sucesor. Criado en un orfanato y entrenado por Armor King, ahora está preparado para vengar la muerte del primer King a manos de Toshin.



golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches	1 2	↗ ↗	6, 15	-
02	One-Two Punches-Upper	1 2 1	↗ ↗ →	6, 15, 10	-
03	Cross-Uppercut	2 1	↗ →	10, 12	-
04	Axel Twist	1+2	→	15	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
05	Axel Spinner	1+2 1	→ →	15, 21	-
06	Strike Elbow	⇘ 1	→	6	Si el oponente bloquea este golpea, clavará una rodilla en el suelo como Guard Stun.
07	Forearm Bust	⇘ 2	→	6	-
08	Smash-Frankensteiner	⇘ 3+4	→	15	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
09	Low Punch-Quick Upper	⇩ 1 2	→ →	5, 15	-
10	King Flicker	⇨ → 2	→	20	Si el movimiento es Counter, le produce un Juggle al oponente.
11	Stomach Smash	⇨ ⇨ 2	↘	6	Si el movimiento es Counter, produce un Double Stun al oponente.
12	Black Bomb	⇨ ⇩ ⇘ 1+2	→	28	Este golpe le produce un Bounce Juggle al oponente.
13	Leg Breaker	↓ ⇘ 1	→	21	-
14	Crouching Upper	↓ ⇘ 2	→	20	Este movimiento es un Juggle.
15	Double Fist Leap	⇗ 1+2	→	35	-
16	Elbow Drop	⇖ ⇧ ⇗ 2+4	→	35	Te deja en posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente).
17	Mini Elbow Drop	⇩ 1+2	→	15	Te deja en posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente).
18	Shoulder Tackle	⇨ 2+3	→	40	-
19	Ali Kick	⇩ 3+4 ó ↓ ⇘ 4	↘	13	-
20	Ali Kick-Upper	⇩ 3+4 2	↘ →	13, 10	-
21	Ali Kicks	⇩ 3+4 4 4	↘ ↘ ↘	13, 7, 7	-
22	Ali Kicks-Upper	⇩ 3+4 4 2	↘ ↘ →	13, 7, 10	La primera Ali Kick ha de ser Counter para que funcione el movimiento.





golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Ali Kicks-Upper	⇩		13, 7, 7, 10	La primera Ali Kick ha de ser Counter para que funcione el movimiento.
24	Steady Ali Kicks	⇩		13, 7, 5, 4, 3	La primera Ali Kick ha de ser Counter para que funcione el movimiento.
25	Exploder	ó ⇨ ➔		25	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
26	Running Exploder	⇨ ⇨ ⇨		40	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
27	Konvict Kick	⇨ ➔		30	-
28	Prison Break	⇦		20	Te deja de espaldas al oponente. Si es Counter, resta 30 puntos de vida en ligar de 20.
29	Boomerang			60	Durante el Sidestep. Si el oponente bloquea el golpe, produce un Guard Stun.
30	Knockout Punch			30	Durante el Sidestep. Si es counter, le produce un Double Stun al oponente.
31	High/Mid Kick Reversal	⇦ ó ⇦		Variable	Reversal SOLO contra patadas medias o altas. El oponente NO puede hacer Chicken.
32	Low Parry	⇩ ó ⇙		-	-
33	Jaguar Lariat	⇨		50	Este golpe es un Unblockeable, pero si el oponente se agacha no le dará.
34	Push Block	⇨ ⇨		-	Le produce un Guard Stun al oponente.
35	Moonsault			25	Te deja en posición RESTING (en el suelo, boca abajo y con los pies junto al oponente).
36	Reverse Moonsault			25	Similar al anterior, pero este movimiento se hace de espaldas al oponente.
37	Atomic Blaster			50	De espaldas. Este golpe es un Unblockeable, pero si el oponente se agacha no le dará.
38	Lay Off	⇨ ➔		15	Produce Guard Stun al oponente.

llaves

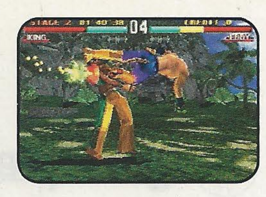
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Winding Nut			35	-
02	Suplex			35	-
03	Falling Headlock	⇙ ⇙		55	-
04	Tombstone Pildedriver	⇙ ⇨		58	-
05	Spinning Swing	⇨ ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨		70	-
06	Frankensteiner	⇘		60	Si el oponente se cubre, le quitaremos 15 unidades menos de energía.
07	Figure Four Leg Lock	⇙		32	-
08	Muscle Buster	⇩ ⇙ ⇦		50	-



KING









Llaves

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
09	Knee Bash	↘ [sup+inf]	[sup]	30	-
10	Power Backbreaker	[izq+inf] ó [sup+der]	[izq]	20, 20	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
11	Atomic Drop	[izq+inf] ó [sup+der]	[sup]	42	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente desde su lado derecho.
12	Powerbomb	↓ [izq+inf] ó [sup+der]	[izq]	45	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente cuando este se encuentra agachado.
13	Half Boston Crab	[sup]	-	60	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente por la espalda.
14	Cobra Twist	[sup]	-	60	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente por la espalda.
15	Octopus Slam	← → [sup+izq]	-	75	Sólo puede hacerse cogiendo al oponente por la espalda.
16	Ultimate Tackle	↙ [sup+izq] ó ↓ [sup+izq]	[sup]	5	Se puede combinar con las llaves 17, 19, o 21.
17	Cross Arm Lock	[sup+izq]	[sup+izq] [sup] [sup] [sup] [sup]	25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº16.
18	Arm Twist	[sup+izq]	-	10	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº15.
19	Leg Cross Hold	[der+inf]	[sup]	20	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº16.
20	Bar Series	[sup+izq]	-	20, 20	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº19.
21	Ultimate Punches	[sup] [izq] [sup] [izq] [sup]	[sup]	5, 5, 5, 5, 5	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº16.
22	Cross Arm Lock	[sup+izq]	[sup]	25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº21.
23	Arm Twist	[sup+izq]	-	10	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº22.
24	Leg Cross Hold	[der+inf]	[sup]	20	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº21.
25	Bar Series	[sup+izq]	-	20, 20	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº24.
26	Irish Whip	← [sup+izq]	-	-	Se puede combinar con las llaves 27, 28, 29 o 30.
27	Spin Feint	[izq+inf]	[izq]	-	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº26.
28	Quick Slam	[sup+der]	[sup]	8	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº26.
29	Turn Around	[sup+izq]	[sup+izq]	-	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº26.
30	Destruction	[der+inf]	[der+inf]	10	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº26.
31	Hi-Jack Backbreaker	[sup+izq]	[sup+izq]	30	Sólo se puede hacer si se ha encajado antes el golpe nº 44 de Counter.
32	Jaguar Driver	[sup+izq] ↑↓ [der+inf]	[der+inf]	60	Sólo se puede hacer si se ha encajado antes el golpe nº 44 de Counter.
33	Jaguar Driver	↓ ↘ → [izq]	[izq]	25	Se puede combinar con las llaves 34 o 35.
34	Face Buster	[sup+izq]	-	30	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº33.
35	Boston Crab	[sup+izq] [inf] [der] [sup+izq]	-	25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº33.



Llaves

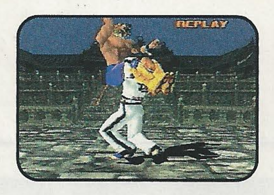
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
36	Arm Breaker	⇒ ⇓ ⇘		20	Se puede combinar con las llaves 37, 38 y 40.
37	Triple Buster			10, 15	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº36.
38	Head Hammer			20	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº36. Combinable con la llave nº39.
39	Struggle Combo		-	25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 38.
40	Chicken Wing			25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº36. Combinable con la llave nº41.
41	Dragon Sleeper			30	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº40.
42	R. D. C.			70	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº40.
43	Reverse Full Nelson	⇘ ⇘		28	Se puede combinar con la llave nº 46.
44	Reverse Full Nelson	⇘		28	Se puede combinar con la llave nº 46.
45	Reverse Full Nelson		ó	28	Se puede combinar con la llave nº 46.
46	Cannonball		-	18	Sólo puede hacerse después de las llaves 43, 44 o 45. Combinable con las llaves 47 y 50.
47	Powerbomb			22	Sólo puede hacerse después de la llave nº 46. Combinable con las llaves 47 o 50.
48	Big Swing			27	Sólo puede hacerse después de la llave nº 47.
49	T-Bone			32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 47.
50	Manhattan Drop			17	Sólo puede hacerse después de la llave nº 46. Combinable con la llave 51.
51	Super Freak		-	20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 50. Combinable con las llaves 52 o 53.
52	Big Swing			27	Sólo puede hacerse después de la llave nº 51.
53	T-Bone			32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 50. Combinable con las llaves 47 o 50.
54	Reverse Arm Clutch	⇒ ↘		25	Se puede combinar con la llave nº 56.
55	Reverse Arm Clutch	⇒ ↘		25	Se puede combinar con la llave nº 56.
56	Backdrop			18	Sólo puede hacerse después de las llaves 54 o 55. Combinable con las llaves 57 o 61.
57	German Suplex			18	Sólo puede hacerse después de la llave nº 56. Combinable con la llave nº 58.
58	Powerbomb		-	22	Sólo puede hacerse después de la llave nº 57. Combinable con las llaves 59 o 60.
59	Big Swing			27	Sólo puede hacerse después de la llave nº 58.
60	T-Bone			32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 58.
61	Cannonball			18	Sólo puede hacerse después de la llave nº 56. Combinable con las llaves 62 o 65.
62	Powerbomb			22	Sólo puede hacerse después de la llave nº 61. Combinable con las llaves 63 o 64.
63	Big Swing			27	Sólo puede hacerse después de la llave nº 62.
64	T-Bone			32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 62.

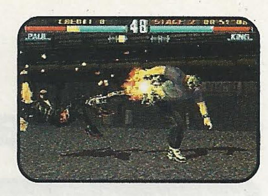
KING (4)

KING









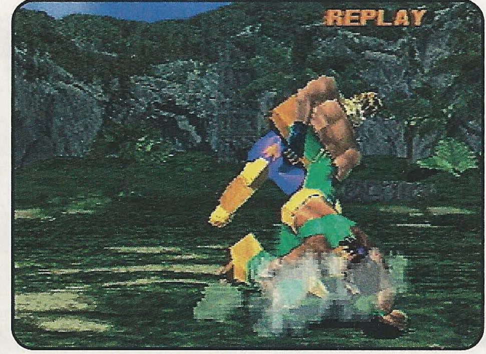


Llaves

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
65	Manhattan Drop	3+4 1+2 1+2	2	17	Sólo puede hacerse después de la llave nº 61. Combinable con la llave nº 66.
66	Super Freak	1 2 3+4 1+2	-	20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 65. Combinable con las llaves 67 o 68.
67	Big Swing	2 1 3 4	1	27	Sólo puede hacerse después de la llave nº 66.
68	T-Bone	3 2 1 3+4 1+2+3+4	2	32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 66.
69	Standing Achilles Hold	→ ↓ ↘ 2+3	2	30	Se puede combinar con las llaves 70, 71 o 72.
70	Scorpion Lock	1+2 3 1 1+3	1	35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 69.
71	S. T. F.	1 2 3 1+2	2	40	Sólo puede hacerse después de la llave nº 69.
72	Indian Lock	1+2 1 3 1+2	1+2	30	Sólo puede hacerse después de la llave nº 69. Combinable con la llave nº 73
73	Romero Special	1 3 4 1+2 3+4	-	50	Sólo puede hacerse después de la llave nº 72.
74	Mini Giant Swing	↙ 1+3	1	30	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición KNOCKDOWN.
75	Head Bomber	↙ 2+4	2	33	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición KNOCKDOWN.
76	Figure Four Leg Lock	**↙** 2+4	1+2	33	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición KNOCKDOWN.
77	Shoulder Cracker	↙ 1+3 ó 2+4	1+2	28	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición PLAY DEAD.
78	Half Boston Crab	↙ 1+3 ó 2+4	3+4	30	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición RESTING.
79	Chicken Wing	↙ 1+3 ó 2+4	1+2	32	Sólo puede hacerse con el oponente tirado en el suelo en posición SIDEWIND.
80	Camel Clutch	↙ 1+3 ó 2+4	1	35	Sólo puede hacerse con el oponente boca abajo y cogiéndole por su lado izquierdo.
81	Mini Romero	↙ 2 ó 2	2	37	Sólo puede hacerse con el oponente boca abajo y cogiéndole por su lado derecho.
82	Roll Over	↙ 1+3 ó 2+4	1 ó 2	-	Sólo puede hacerse con el oponente boca arriba y cogiéndole por un lateral.

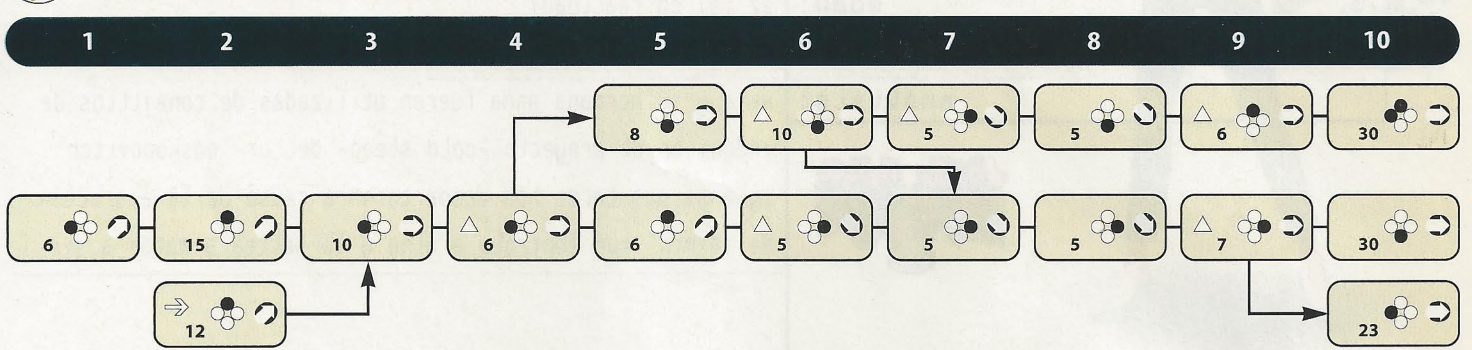








combos



combos aéreos

Combos aéreos de 4 golpes

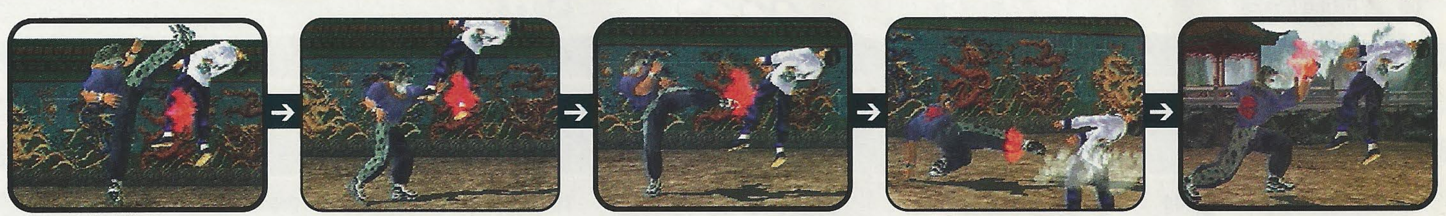
Puño izquierdo de pie.

Puño izquierdo de pie.



Hop Kick (RK). Hop Kick (RK). Abajo delante+RK. Double Fist Leap. Axel Spinner (1). Axel Spinner (2).

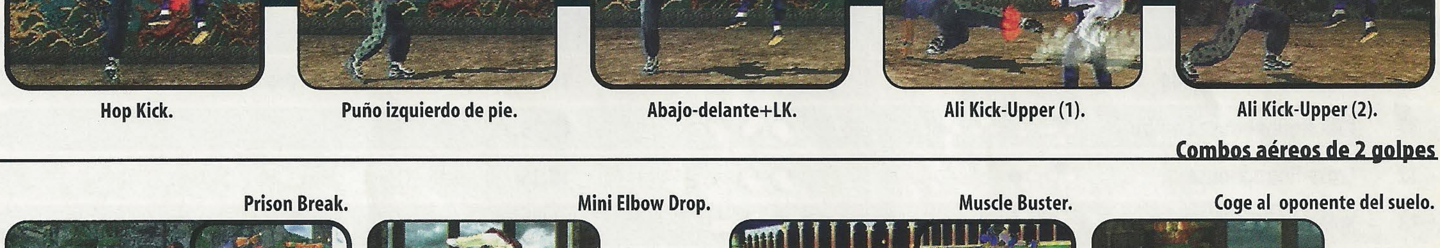
Combos aéreos de 5 golpes



Hop Kick. Puño izquierdo de pie. Abajo-delante+LK. Ali Kick-Upper (1). Ali Kick-Upper (2).

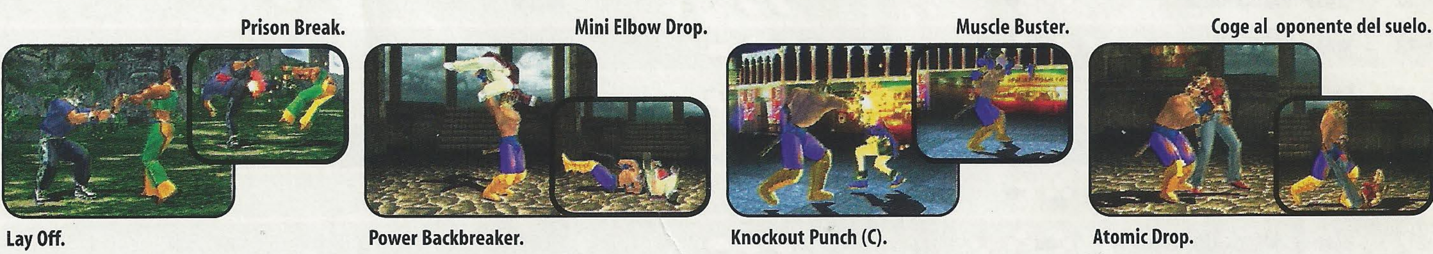
Combos aéreos de 2 golpes

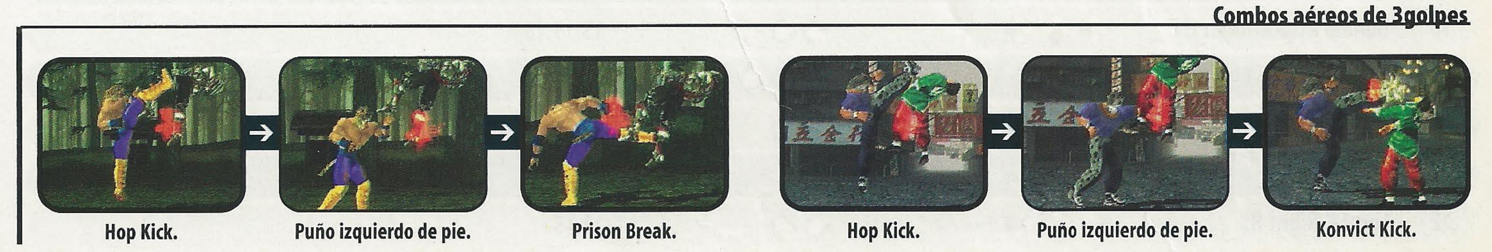
Prison Break. Mini Elbow Drop. Muscle Buster. Coge al oponente del suelo.



Lay Off. Power Backbreaker. Knockout Punch (C). Atomic Drop.

Combos aéreos de 3golpes





Hop Kick. Puño izquierdo de pie. Prison Break. Hop Kick. Puño izquierdo de pie. Konvict Kick.



Nina Williams

nacionalidad: Irlandesa.

edad: 22 (37 en realidad).

estilo: Bone Martial Arts y Aikido.

análisis: Nina y su hermana Anna fueron utilizadas de conejillos de indias en el proyecto «cold sleep» del Dr. Boskonovitch. 15 años más tarde han despertaron a causa de la aparición de Toshin, que controla a Nina y la obliga a matar a Jin.



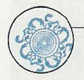
golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			4, 10	-
02	Uppercut-Punch	↘		10, 15	-
03	Bermuda Triangle			4,10,15	-
04	Jail Crusher	↓		4,10,10,15	-
05	Jail Crusher-Uppercut	↓		4,10,10,10	Este golpe es un Juggle.
06	Biting Snake			4,10,6,8	-
07	Double Explosion 1	→		4,10,20	-
08	Double Explosion 2	→		4,10,6,6,20	-
09	PK Combo			10,20	-
10	PDK Uppercut Combo	↓		10,10,10	Este golpe es un Juggle.
11	PDK Roundhouse Combo	↓		10,10,15	-
12	Cross-Roundhouse			10,15	-
13	Spike Combo-Uppercut			25,10,10	Este golpe es un Juggle.
14	Spike Combo-Right Hi Kick			25,10,15	-
15	Spike Combo-Right Low Kick	↓		25,10,7	-
16	Left-Right HK			25,15	-
17	Blonde Attack-Uppercut			15,15,10	Este golpe es un Juggle.
18	Blonde Attack-Right HK			15,15,15	-
19	Blonde Attack-Right LK	↓		15,15,7	-
20	Low Jab-Rising Kick	↓		5,10	-
21	Toe Kick	↓		10,15	-
22	Left LK-Right HK	↓		12,15	-





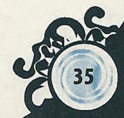


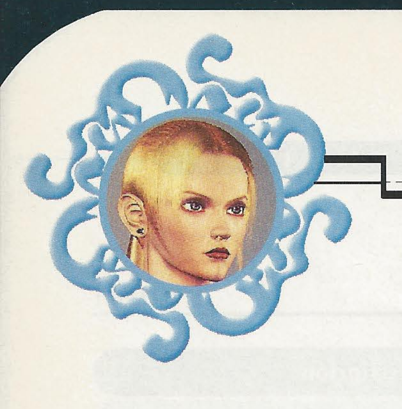
golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Left LK-Right LK	↓ 3 ↓ 4	↘ ↘	12,7	-
24	Right LK-Backhand Chop	↓ 4 1	↘ ↗	7,10	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
25	Blonde Bomb	→ 1+2	→	20	-
26	Power Blonde Bomb	→ → 1+2	→	30	-
27	Bad Habit	↓ ↘ → 3	→	20	Si golpea de Counter, le produce un Stun doble. Puede hacerse con delante, delante + LK
28	Forward Flip Kick	↓ ↘ → 4	→	20	Si no golpea al oponente te resta energía a ti. Puede hacerse con delante, delante + RK
29	Assassin Dagger	→ → 1	↗	20	Si el oponente recibe este golpe, le pone de lado.
30	Panther Claw	→ → 2	↗	21	-
31	Shut Up	← ↙ ↓ ⬊ 2	→	24	Este golpe es un Juggle.
32	Creeping Snake	↘ 3 2 1 4	→ ↗ ↗ ↘	10,12,6,8	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
33	Creeping Snake-Upper	↘ 3 2 ↓ 3 2	→ ↗ ↘ →	10,12,10, 12	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
34	Creeping Snake-L HK	↘ 3 2 3	→ ↗ →	10,12,20	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
35	Creeping Snake-L LK	↘ 3 2 ↓ 3	→ ↗ ↘	10,12,10	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
36	Creeping Snake-R HK	↘ 3 2 4	→ ↗ ↗	10,12,15	Si dejas pulsado arriba o abajo después del segundo golpe, Nina hace un Sidestep.
37	Assault Bomb	↘ 3 1 2 → 1+2	→ ↗ ↗ →	10,10,6,20	-
38	Flash Kick-Left LK	↘ 3 3 3 3	→ ↗ ↗ ↘	10,6,8,10	-
39	Flash Kick-Right HK	↘ 3 3 3 4	→ ↗ ↗ ↗	10,6,8,15	-
40	Flash Kick-Blonde Bomb	↘ 3 3 3 1 2 → 1+2	→ ↗ ↗ ↗ ↗ →	10,6,8,10,6,20	-
41	Left Mid-Right HK	↘ 3 4	→ ↗	10,15	-
42	Left B-Hand Body Blow	← 1	↗	15	-
43	Single Slap	← 2	↗	15	-
44	Double Slap	← 2 2	↗ ↗	15,18	Si el oponente recibe sólo el segundo golpe, le pone de lado.
45	Helping Hand	↙ 1	→	10	-
46	Right B-Hand Body Blow	↙ 2	→	20	Si golpea de Counter, le produce un Stun doble.
47	Slicer	↙ 4	↘	10	Al hacer este golpe, deja a Nina en posición RESTING.
48	Geyser Cannon Combo	↙ 4 3	↘ →	10,25	Este golpe es un Juggle.
49	Divine Cannon	↓ ⬋ 3	→	25	Este golpe es un Juggle.
50	Modified Divine Cannon	↙ 3+4	→	25	Este golpe es un Juggle.
51	Nicolella	↗ 3	→	20	-
52	Can Opener	↗ 4 3 4	↗ ↘ ↗	20,10,14	-

NINA WILLIAMS (2)





Nina Wiliams








golpes

(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
53	Hopping LK-Uppercut	⇗ ⇓		25,10	Este golpe es un Juggle.
54	Hopping LK-Side Kick	⇗ ⇓		25,15	-
55	Hopping LK-Right HK	⇗ ⇓		25,15	-
56	Wipe The Floor	↓ ⇘		18	-
57	Running Jump Kick	⇒ ⇒ ⇒		20	Si es Counter, el golpe pasa a ser la llave Bone Cutter (nº 26).
58	Heel Stomp	⇓ ó ⇘		20	Normalmente, este golpe sólo le da al oponente si se encuentra tirado en el suelo.
59	Snakeshot			15	Para hacer este golpe, es preciso hacerlo durante el Sidestep.
60	Liftshot			15	Para hacer este golpe, es preciso hacerlo durante el Sidestep. Es un Juggle.
61	Low Whip			10	Para hacer este golpe, es preciso hacerlo durante el Sidestep.
62	Spiral Explosion			20	Para hacer este golpe, es preciso hacerlo durante el Sidestep.
63	High/Mid Reversal	⇐ ó		Variable	Este movimiento es un Reversal contra los golpes altos o medios.
64	Low Parry	⇓ ó ⇙ ó		-	Este movimiento es un Parry contra los golpes bajos.
65	Evil Mist	⇓ ⇘ ⇒ ↙		0	-
66	Hunting Swan	⇙		95	Al recibir el golpe, el oponente cae lentamente junto a ti, de un modo similar al Stun doble.
67	Swan Cancel	⇑ ⇑	-	-	Este movimiento debe ejecutarse mientras Nina hace el nº 66 y sirve para cancelarlo.



llaves

(1ª PARTE)

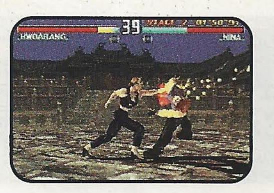
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Arm Turn	ó		30	-
02	Lifting Toss	ó		30	-
03	Neck Throw	⇗		40	-
04	Embracing Elbow	⇘ ⇘		50	-
05	Triple Break	ó	-	60	Para hacer esta llave es necesario coger al oponente por la espalda.
06	Rolling Lock	ó		40	Para hacer esta llave es necesario coger al oponente desde su lado izquierdo.
07	Swinging Toss	ó		38	Para hacer esta llave es necesario coger al oponente desde su lado izquierdo.
08	Falling Elbow			35	Esta llave se puede combinar con la llave nº 9.

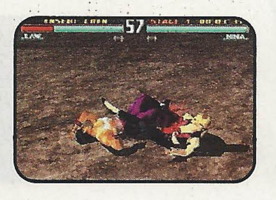




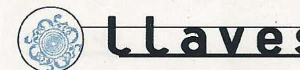


Mucho cuidado cuando luches contra Nina, ya que sus golpes son de los más rápidos del juego y además la mayoría de sus combos poseen, a la vez, golpes que van a la cabeza y golpes que van a los pies.









Llaves

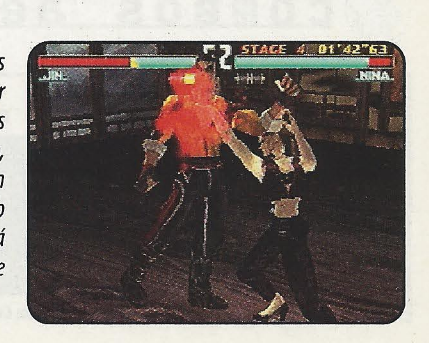
(2ª PARTE)

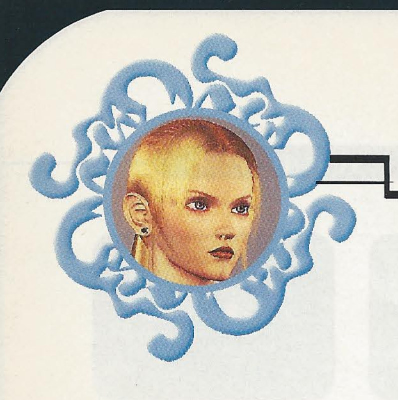
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
09	Arm Lock		-	10	Sólo puede hacerse justo depués de la llave nº 8.
10	Palm Grab	⇩ ⇘ ⇨		15	Puede combinarse con las llaves 11, 12, 15 o 18.
11	Arm Bar			30	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10.
12	S.R.A.L.			20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10. Puede combinarse con las llaves 13 o 14.
13	Rear G-Tech			25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 12.
14	Falling R.A.L.			25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 12.
15	Double Attack			15,15	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10. Puede combinarse con las llaves 16 o 17.
16	Neck Crusher			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 15.
17	G-Tech Stretch			45	Sólo puede hacerse después de la llave nº 15.
18	Octopus Grab			28	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10. Puede combinarse con las llaves 19 o 20.
19	Neck Crusher			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 18.
20	G-tech Stretch			45	Sólo puede hacerse después de la llave nº 18.
21	Crab Claw	⇩ ⇘ ⇨		15	Puede combinarse con las llaves 22 o 23.
22	Arm Bar			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 21.
23	Heel Hold			20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 21. Puede combinarse con las llaves 24 o 25.
24	Leg Cross Hold			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 23.
25	Tendon Lock			45	Sólo puede hacerse después de la llave nº 23.
26	Bone Cutter	⇨ ⇨ ⇨		20,20	Sólo sale si golpea al oponente de Counter. Puede combinarse con las llaves 26 o 27.
27	Leg Cross Hold			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 26.



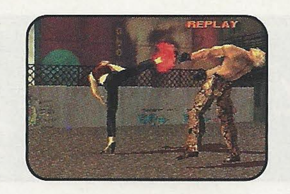


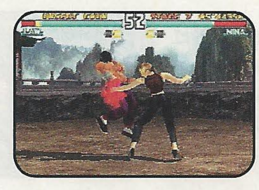
Más te vale aprender los botones que hay que pulsar para escapar de las llaves múltiples de Nina, porque si no, estás muerto. No son tan exageradamente bestias como las de King, pero Nina no dudará ni un solo segundo en partirte algún hueso si te pones a tiro.

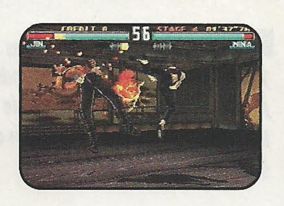




Nina Williams









Llaves

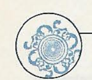
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
28	Tendon Lock			45	Sólo puede hacerse después de la llave nº 26.
29	Betrayer	⇩ ⇘ ⇨	-	15	Puede combinarse con las llaves 30 o 33.
30	S.R.A.L.			20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 29. Puede combinarse con las llaves 31 o 32.
31	Rear G-Tech			25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 30.
32	Falling R.A.L.			25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 30.
33	Octopus Grab			28	Sólo puede hacerse después de la llave nº 29. Puede combinarse con las llaves 34 o 35.
34	Neck Crusher			35	Sólo puede hacerse después de la llave nº 33.
35	G-Tech Stretch			45	Sólo puede hacerse después de la llave nº 33.

Combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
⇘ 10	15								
4	10	△ 6	△ 6	△ 7	△ 9	6	6	6	30
(*) 12	15								
								5	25
				△ 9	△ 9	5	6	△ 5	25

(*) Mientras pasas de estar agachado a estar de pie.



Combos aéreos

(1ª PARTE)

Combos aéreos de 8 golpes

Geyser Cannon Combo (1). → Geyser Cannon Combo (2). → Flash K.-Blonde Bomb (1). → Flash K.-Blonde Bomb (2). → Flash K.-Blonde Bomb (3). → Flash K.-Blonde Bomb (4). → Flash K.-Blonde Bomb (5).





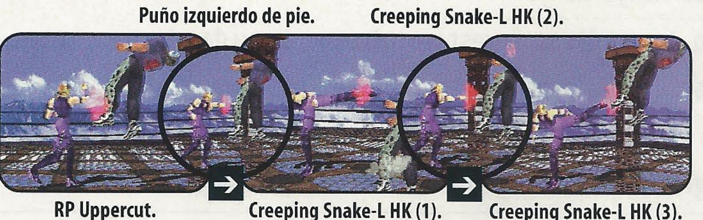


combos aéreos

(2ª PARTE)

Combos aéreos de 5 golpes

Puño izquierdo de pie. Creeping Snake-L HK (2).



RP Uppercut. Creeping Snake-L HK (1). Creeping Snake-L HK (3).

Geyser Cannon Combo (2). Patada derecha de pie.

Geyser Cannon Combo (1). Puño izquierdo de pie. Blonde Bomb.

Hop Kick (LK). Right LK-Backhand (2).

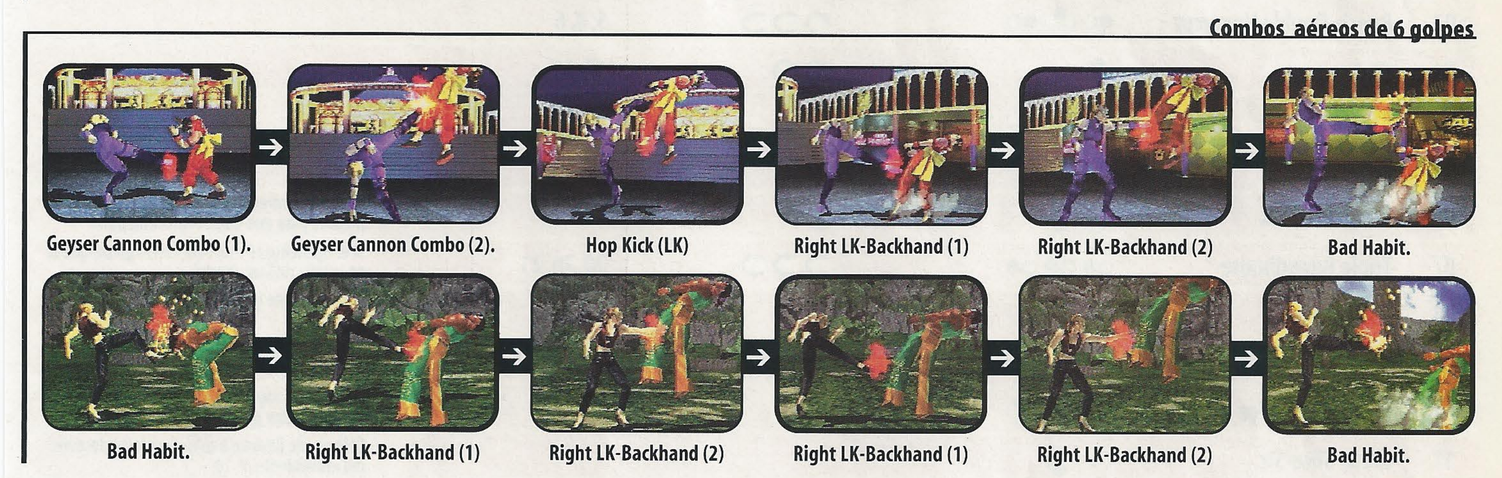


RP Uppercut. Right LK-Backhand (1). Bad Habit.

Right LK-Backhand (1). Double Slap (1)

Bad Habit (C). Right LK-Backhand (2). Double Slap (2).

Combos aéreos de 6 golpes



Geyser Cannon Combo (1). Geyser Cannon Combo (2). Hop Kick (LK) Right LK-Backhand (1) Right LK-Backhand (2) Bad Habit.

Bad Habit. Right LK-Backhand (1) Right LK-Backhand (2) Right LK-Backhand (1) Right LK-Backhand (2) Bad Habit.



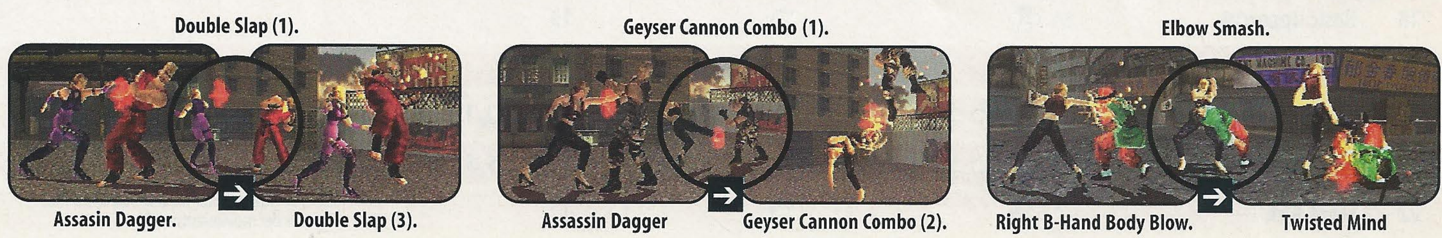
Combos aéreos de 7 golpes



Geyser Cannon Combo (1). Geyser Cannon Combo (2). Hop Kick (LK) Puño izquierdo de pie. abajo-delante+LK... ...puño izquierdo. Bad Habit.

Combos aéreos de 3 golpes

Double Slap (1). Geyser Cannon Combo (1). Elbow Smash.



Assasin Dagger. Double Slap (3). Assassin Dagger Geyser Cannon Combo (2). Right B-Hand Body Blow. Twisted Mind





Yoshimitsu

nacionalidad: Ninguna.

edad: desconocida.

estilo: Artes Ninja Manji.

análisis: A lo largo de su investigación por la vida eterna y a causa de los experimentos, el DR. BOSKONOVITCH contrajo una extraña enfermedad. Lo único que puede salvarle es la sangre de Toshin, y Yoshimitsu va a conseguirla.

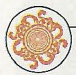


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Punch-Uppercut			5,8	-
02	Punch-Double Uppercut			5,8,6	-
03	PK Combo			12,21	-
04	PDK Combo	↓		12,8	-
05	Zig-Zag			30,30	-
06	Kangaroo Kick			30	El retardo entre los dos golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
07	Triple Roundhouse			20,20,21	Si el oponente se cubre del tercer golpe, queda en estado de Stun lateral.
08	Backhand	→		12	Si el oponente recibe el golpe, le deja de espaldas.
09	Ninja Blade Rush	→ →		18	-
10	Ninja Blade Slice	→ →		18	Igual que el movimiento nº 9, aunque éste ha de ser Counter para poder seguirlo con el 11.
11	Blade Slice-Sit	↓		-	Sólo puede llevarse a cabo si va justo después del movimiento nº 10.
12	Knee Bash	→ →		20	-
13	Dive Bomb	→ →		40	Este movimiento te deja de espaldas, para poder hacer los golpes 62 y 63.
14	Shark Attack Combo	→ →		40,40,30	-
15	Stone Fists	←		10,10,10,10,10,10	Después de dar seis golpes, Yoshimitsu se marea y cae al suelo.
16	Uppercut-Backhand	↘		15,12	Si el segundo golpe conecta, dejará al oponente de espaldas.
17	Door Knocker	↘		15,12,12,18	-
18	Basic Uppercut	↘		13	-
19	Side Kick	↘		19	-
20	Stone Backhands	↙		10,10,12,12,14,15	Después de dar seis golpes, Yoshimitsu se marea y cae al suelo.
21	Spinning Low Kicks	↙		12,7,7,5,5	Después de dar cinco golpes, Yoshimitsu se marea y cae al suelo.
22	Front Kick	→		12	Sólo se puede hacer después de dos o más golpes del movimiento nº21.





golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Meditation			-	Se hace durante el Sidestep. Te deja de espaldas para hacer los movimientos 62 y 63.
24	Jumping Twist Foot			25	-
25	Lunging Sweep			12	-
26	Sit			-	Yoshi se sienta en el suelo para continuar con los golpes del 28 al 32. No golpea al oponente.
27	Gain Life			-	Similar al nº 26, si dejamos a Yoshi en esa posición, recuperará la energía poco a poco.
28	Teleport	ó		-	Nos transportará a la espalda del oponente si éste se encuentra suficientemente cerca.
29	Meditate			-	Yoshi no recuperará energía, tan sólo se quedará sentado en el suelo.
30	Feint Stone Backhands			10, 12, 12, 14, 15	Pasa de estar sentado a Stone Backhands (nº 20) automáticamente.
31	Feint Kangaroo Kick			30	Pasa de estar sentado a Kangaroo Kick (nº 6) automáticamente.
32	Sit-Stand Up			-	Yoshi se sienta y se levanta rápidamente. Sirve para engañar al oponente.
33	Spinning Evade			-	Yoshi gira rápidamente en torno al oponente. Al hacerlo se nos restan 8 puntos de vida.
34	Low Parry	ó		-	Como su propio nombre indica, este golpe es un Parry contra los golpes bajos.
35	Poison Wind			10	-
36	Poison Rush			10, 2	-
37	Poison Typhoon			10, 2, 20	-
38	Poison Hurricane			10, 2, 15	-
39	Delay Sword			Variable	Yoshi no golpea hasta que no soltemos la diagonal. Se puede hacer después del nº 38
40	Sword Slice			Variable	Se puede hacer después del golpe nº38.
41	Sword Impale			90	Este golpe es un Unblockeable.
42	Spinning Sword			30	Hay que soltar el mando antes de pulsar el botón por segunda vez. Es un Unblockeable.
43	Spin Cancel			-	Este movimiento sirve para cancelar el golpe nº42.
44	Sword Sweep			20	Este golpe es un Unblockeable.
45	Helicopter Leap			25/30/40	Es un Unblockeable. El daño depende del tiempo que se mantenga Yoshi en el aire.
46	Heli Quick Down Slash			25/25/40	Es un Unblockeable. El daño depende del tiempo que se mantenga Yoshi en el aire.
47	Reverse Helicopter			35	Este golpe es un Unblockeable.
48	Standing Suicide			60	Sólo golpea al oponente si está a nuestra espalda. Nos restará 60 puntos de vida.
49	Spinning Suicide			60, 3, 3, 3...	Similar al nº 48. Cada giro que demos nos restará 3 puntos de vida.
50	Fake Turning Suicide			-	Tan sólo sirve para dejarnos de espaldas al oponente.
51	Turning Suicide			100	Nos pone de espaldas al oponente y realiza el suicidio. Nos resta 100 puntos de vida.
52	Second Stab			100	Sólo se puede hacer después del movimiento nº 52. Nos matará inmediatamente.

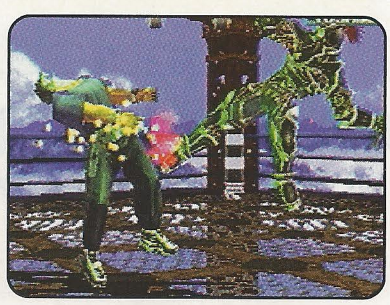
YOSHIMITSU (2)



Yoshimitsu









golpes

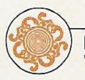
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
53	Sword Pogo	↑		30	Sólo golpeará al oponente si éste se encuentra muy cerca. Nos pone en la posición POGO.
54	Pogo Rush	← ← ó → →		25	Sólo se puede hacer estando en la posición POGO (después del golpe nº53).
55	Pogo Hop	↖ ó ↑ ó ↗		15	Sólo se puede hacer estando en la posición POGO (después del golpe nº53).
56	Kangaroo Kick			30	Sólo se puede hacer estando en la posición pogo (después del golpe nº53).
57	Death Pose	←	-	-	Yoshimitsu echa hacia atras la cabeza preparándonos para hacer el golpe nº 58.
58	Bad Breath	ó ó ó		30	Sólo puede hacerse si estamos en la posición DEATH POSE (golpe nº57).
59	Wood Chopper	→ →		20, 18	El segundo golpe del combo es un Unblockeable.
60	Double Front Slice	↓ ↘ →		15, 28	Los dos golpes del combo son Unblockeables.
61	Sword Counter	←		35	Este movimiento golpea al oponente si este se encuentra muy cerca.
62	Soul Siphon			30	Sólo de espaldas. Esta llave le resta al oponente 3 puntos de vida y se los da a Yoshi.
63	Posssession	→		-	Sólo de espaldas. Esta llave le resta a Yoshi 30 puntos de vida y se los da al oponente.
64	Backflip	↖	-	-	Este movimiento sólo nos sirve para escapar del oponente haciendo una voltereta.

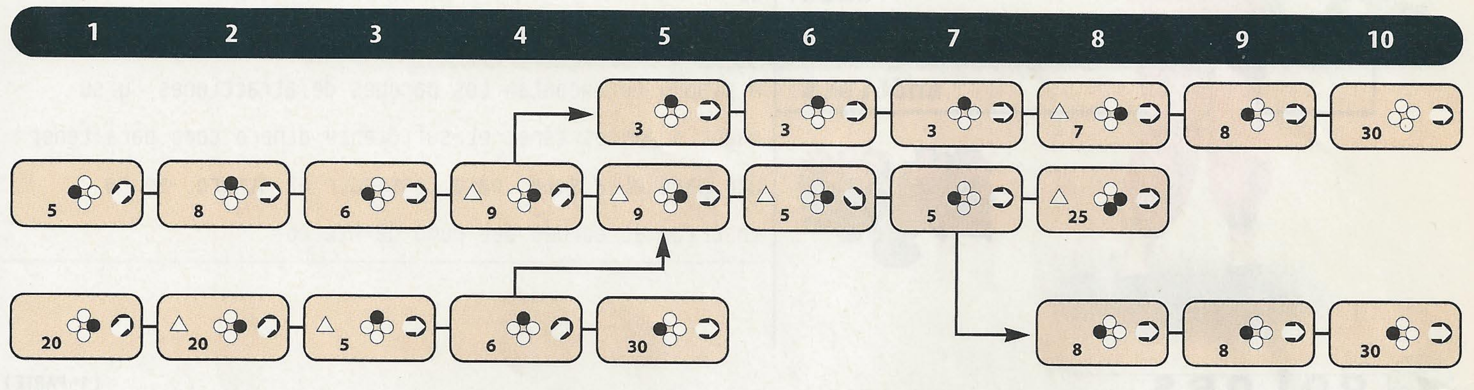


llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Jumping Body Slam			30	-
02	Jaw Smash			30	-
03	Rainbow Drop	↓ ↙ ←		50	-
04	Tornado Drop		-	70	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.
05	Flying Cartwheel	ó		15, 25	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
06	Spiritual Division	ó		15, 25	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.



combos





combos aéreos

Combos aéreos de 6 golpes



Basic Uppercut. Basic Uppercut. Stone Fists (1). Stone Fists (2). Stone Fists (4). Patada izquierda de pie.

Basic Uppercut. Stone Fists (1). Puño izquierdo de pie. Stone Fists (1). Stone FIsts (2). Patada izquierda de pie.

Bad Breath. Spinning Low Kicks (1). Spinning Low Kicks (2). Spinning Low Kicks (4). Spinning Low Kicks (5). Front Kick.

Combos aéreos de 2 golpes



Kangaroo Kick.



Spinning Sword.



Sword Reversal.



Sword Reversal.

Combos aéreos de 3 golpes



Kangaroo Kick. Poison Breath. Knee Bash. Kangaroo Kick. Poison Breath. Knee Bash.



Ling Xiaoyu

nacionalidad:	china.
edad:	16
estilo:	Hakke Ken, Hikke Ken y varias artes marciales chinas.
análisis:	A Xiaoyu le encantan los parques de atracciones, y su mayor sueño es tener el suficiente dinero como para tener uno para ella sola. Para conseguir el dinero, se ha inscrito al torneo del puño de hierro.



LING XIAOYU (1)

golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Bayonet	1, 2	↗ ↗	4,7	-
02	Bayonet McTwist	1 ↓ 2	↗ →	4,10	-
03	April Showers	2, 1	↗ →	8,10	Este golpe te deja de espaldas al oponente.
04	May Flowers	2 ↘ 1	↗ →	2,10	-
05	Spinner Away	3+4	-	-	-
06	Spinner Near	↓ 3+4	-	-	-
07	Cloud Kick	→ 3	↗	25	-
08	Cartwheel Right	→ 1+2	-	-	-
09	Cartwheel Left	→ 3+4	-	-	-
10	Phoenix Wings	→ → 1+2, 1+2	→ →	12,27	Si golpea al oponente en Counter, le hace un Bounce Juggle.
11	Racoon Swing	→ → 3	→	13	Al terminar este golpe quedaremos de espaldas al oponente.
12	Step Kick	→ → 4	→	25	Si el oponente bloquea el golpe, le produce un Guard Stun.
13	Front Layout	→ → 3+4	→	25	-
14	Belly chop-Backward	↘ 1	→	10	Al terminar este golpe quedaremos de espaldas al oponente.
15	Belly Chop-Forward	⬊ 1	→	10	-
16	Butter The Bread	↘ 2	→	15	-
17	Great Wall-Left	← 1	→	10	-
18	Great Wall-Right	← 2	→	10	-
19	Hypnotist Stance	← 1+2	-	-	Este movimietno te pondrá en la posición HYPNOTIST.
20	Raindance	← 3+4	-	-	Al terminar este golpe quedaremos de espaldas al oponente.
21	Storming Flower	↙ 1	→	25	-
22	Knee Cracker	↙ 3	-	-	Este golpe es un Unblockeable.











golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Nutcracker	↙ ✣	⊃	10	Si el oponente recibe este golpe, le hará clavar una rodilla en el suelo.
24	Back Palm-Backward	⇧ ✣	⊃	5	Al terminar el movimiento, quedas de espaldas al oponente.
25	Back Palm-Forward	↑ ✣	⊃	5	-
26	Double Fan	⇧ ✣	⊃⊃	5,8	-
27	Hydrangea	⇧ ✣ ✣	⊃⊃⊃	5,8,12	-
28	Fortune Cookie	⇧ ✣ ✣ ✣	⊃⊃⊃⊃	5,8,12,25	-
29	Ginger Snap	⇧ ✣ ✣	⊃⊃	5,8	-
30	Cyanide	⇧ ✣	⊃	25	Este movimiento le produce al oponente un Bounce Juggle.
31	Sunset Fan	⇩ ✣	⊃⊃⊃	7,7,7	-
32	Flapping Wings	↓ ✣	⊃⊃⊃	7,7,7	Este movimiento te pone en la posición ART OF PHOENIX (AOP).
33	Art of Phoenix	⇩ ✣	-	-	Este movimiento te pone en la posición ART OF PHOENIX (AOP).
34	Sunflower	✣	⊃	12	Este golpe tienes que hacerlo mientras pasas de estar agachado a estar de pie.
35	Wakeup Call	✣ ⇨	⊃	12	Este golpe tienes que hacerlo mientras pasas de estar agachado a estar de pie.
36	Skyscraper Kick	✣	⊃	14	Este golpe tienes que hacerlo mientras pasas de estar agachado a estar de pie.
37	Lotus Twist	↓ ⇘ ✣ ✣	⊃⊃	10,15	-
38	Shady Lotus	↓ ⇘ ✣	⊃	10	Este movimiento te deja de espaldas al oponente.
39	Quick Shady Lotus	↓ ⇘ ✣ ↘	⊃	10	-
40	Fire Dancer	↓ ✣ ✣ ✣ ✣	⊃⊃⊃⊃	8,6,6,12	El último golpe del combo es un Juggle.



A pesar de su aspecto de niña, Xiaoyu es una de las luchadoras más poderosas de Tekken 3. Su peculiar estilo de lucha la hacen complicada de manejar al principio, pero poco a poco le pillaréis el truquillo a luchar de espaldas.













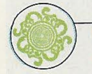
Ling Xiaoyu







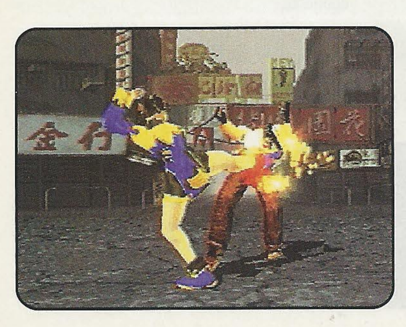


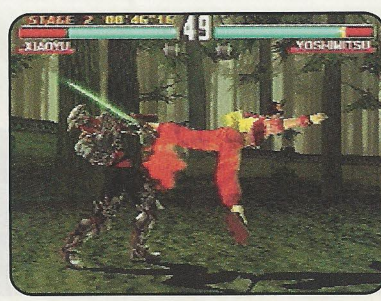


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
41	Flower Garden	↓ ⇘ 4	↘	6	Al terminar el golpe quedamos en posición ART OF PHOENIX (AOP).
42	Double Map Sweep	↓ ⇘ 4 4	↘ ↘	6,10	-
43	Low Back Turn	↓ ⇘ 3+4	-	-	Al terminar el golpe, quedamos de espaldas al oponente.
44	False Salute	1+3+4	-	-	Este movimiento sólo sirve para incitar al oponente (taunt).
45	Greetings	2+3+4	→	0	Este movimiento sólo sirve para incitar al oponente (taunt).
46	High/Mid Parry	1+4	-	-	-
47	Low Parry	⇩ ó ⇙ 1+4	-	-	-
48	Butterfly	⇩	-	-	En posición AOP.
49	Stand	⇧	-	-	En posición AOP. Este movimiento nos vuelve a poner de pie.
50	Jump	↑	-	-	En posición AOP.
51	Roll-Throw	1+3 ó 2+4	-	-	En posición AOP.
52	Sideroll	1+3 ó 2+4 ↓	-	-	En posición AOP.
53	Left Handful	1	→	7	En posición AOP.
54	Right Handful	2	→	12	En posición AOP.
55	Wave Crest-Power	1+2	→	16	En posición AOP. Este golpe es un Juggle.
56	Wave Crest-Quick	⇩ 1+2	→	14	En posición AOP. Este golpe es un Juggle.
57	Wave Crest-Heavy	↓ 1+2	→	25	En posición AOP. Este golpe es un Juggle.
58	Knee Stabber	3	↘	15	En posición AOP.
59	Back Kick	4	→	32	En posición AOP.
60	Flower Scissors	4 ⇦	→	32	En posición AOP. Este movimiento te deja de espaldas al oponente.





Con la gran cantidad de mini-combos y Juggles que posee, con Xiaoyu no resulta demasiado difícil inventar nuevos e impresionantes combos aéreos. Si eres un poco hábil, hasta lograrás inventar combos incluso más largos que los que te mostramos en esta guía.

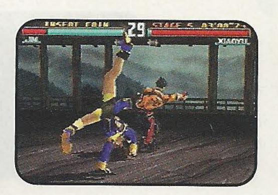




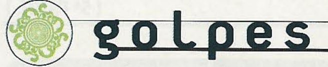


A pesar de que sus técnicas pueden parecer ligeramente toscas, con un poco de práctica Ling Xiaoyu protagonizará el cuento del patito feo, ya que pasará a moverse con una belleza y una suavidad impresionante.





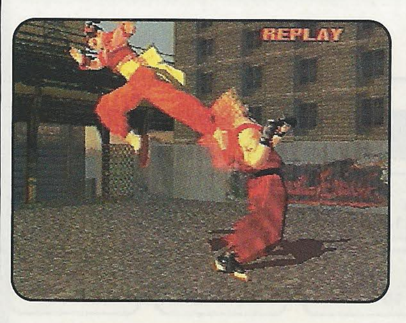




golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
61	Firecracker			15	En posición AOP. Al terminar, quedas en posición KNOCKDOWN.
62	Firecracker Roll Up	⇑		15	En posición AOP.
63	Firecracker Roll Down	⇓		15	En posición AOP.
64	Back Turn	⇒	-	-	En posición AOP. Al terminar el golpe, quedas de espaldas al oponente.
65	Roll Ball	⇒	-	-	En posición AOP.
66	Flower Garden	⇒		7	En posición AOP.
67	Double Map Sweep	⇒		7,10	En posición AOP.
68	Double Barrel Shotgun	⇑		15,23	En posición AOP. El golpe final de este movimiento produce un Juggle.
69	Double Scissor Kick	⇑		15,25	En posición AOP.
70	Sky Kick	↑		19	En posición AOP.
71	Pirouette Kick	⇑		30	En posición AOP.
72	Crane Kick	⇑		25	En posición AOP.
73	Flower Power	⇑		8,12	En posición AOP.
74	Trick Flower	↑		8	En posición AOP. Al finalizar el movimiento, quedas de espaldas al oponente.
75	Reverse Slap			10	De espaldas al oponente. Al finalizar, quedas de espaldas al oponente.
76	Dark & Stormy			10,10,15	De espaldas al oponente. Este golpe es un Juggle.
77	Mistrust			16	De espaldas al oponente. Este golpe es un Juggle.
78	Spin Tornado-Up		-	-	De espaldas al oponente.
79	Spin Tornado-Down	⇓	-	-	De espaldas al oponente.
80	Spin Tornado-Away	⇑	-	-	De espaldas al oponente. Al finalizar, quedas de espaldas al oponente.





Entre las técnicas del ART OF PHOENIX y las que se pueden hacer de espaldas al oponente, Ling Xiaoyu se convierte en un rival casi invencible, sobre todo jugando a dobles, ya que las posibilidades de engañar a un contrincante humano son increíblemente altas.

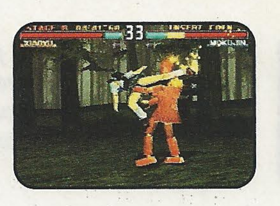


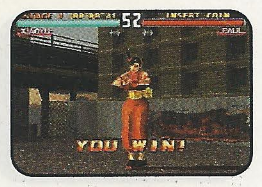


Ling Xiaoyu









golpes

(5ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
81	California Roll	⇒	-	-	De espaldas al oponente.
82	Cyclone	⇒		25	De espaldas al oponente.
83	Peg Leg	⇒ ⇒		20	De espaldas al oponente.
84	Back Layout	⇒ ⇒		25	De espaldas al oponente.
85	Ultra Phoenix	⇓	-	-	De espaldas al oponente.
86	Back Circle Breaker	⇓		15	De espaldas al oponente.
87	Switch Circle Breaker	↓		15	De espaldas al oponente.
88	Spin Sticker			25/30/35	En posición HYPNOTIST.
89	Thunder Strike		-	40/50/80	En posición HYPNOTIST. Este golpe es un Unblockeable.

llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Jade			10,20	-
02	Ruby			30	-
03	So Shoe Me	→		4	-
04	Dislocator	⇓ ⇙ ⇐		35	-
05	Back Layout	⇒ ⇒	-	17,30	Para llevar a cabo esta llave tendrás que estar de espaldas al oponente.
06	Jump Reverse Clutch	⇒ ⇒ ó	-	-	Para llevar a cabo esta llave tendrás que estar de espaldas al oponente.
07	Crank Up	ó	-	50	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por la espalda.
08	Arm Flip	ó		45	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por su lado izquierdo.
09	Dump The Bucket	ó		38	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por su lado derecho.

combos

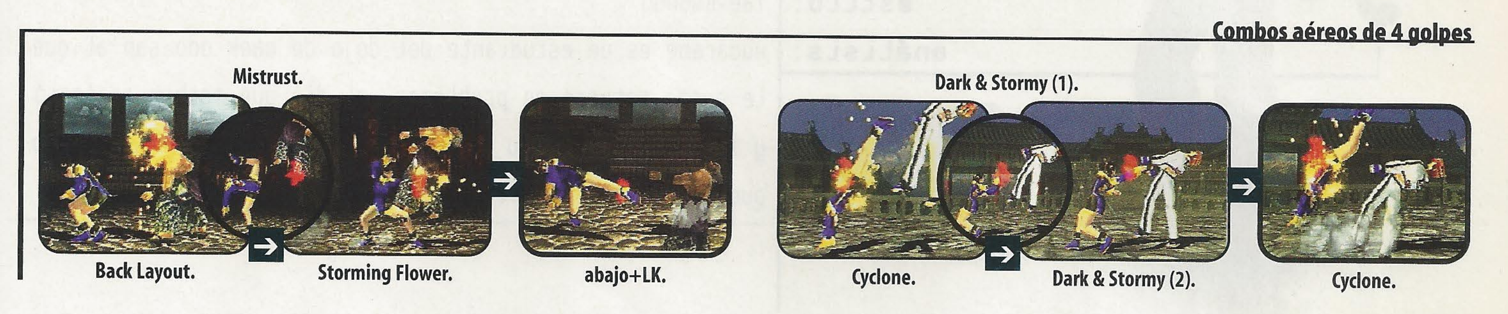
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
⇑ 20	△ 4	7	△ 12	10	15	△ 6	△ 10	14	20
		→	△ 6	10	△ 12	12	△ 10	16	21





combos aéreos

Combos aéreos de 4 golpes



Mistrust.

Back Layout. Storming Flower. abajo+LK.

Dark & Stormy (1).

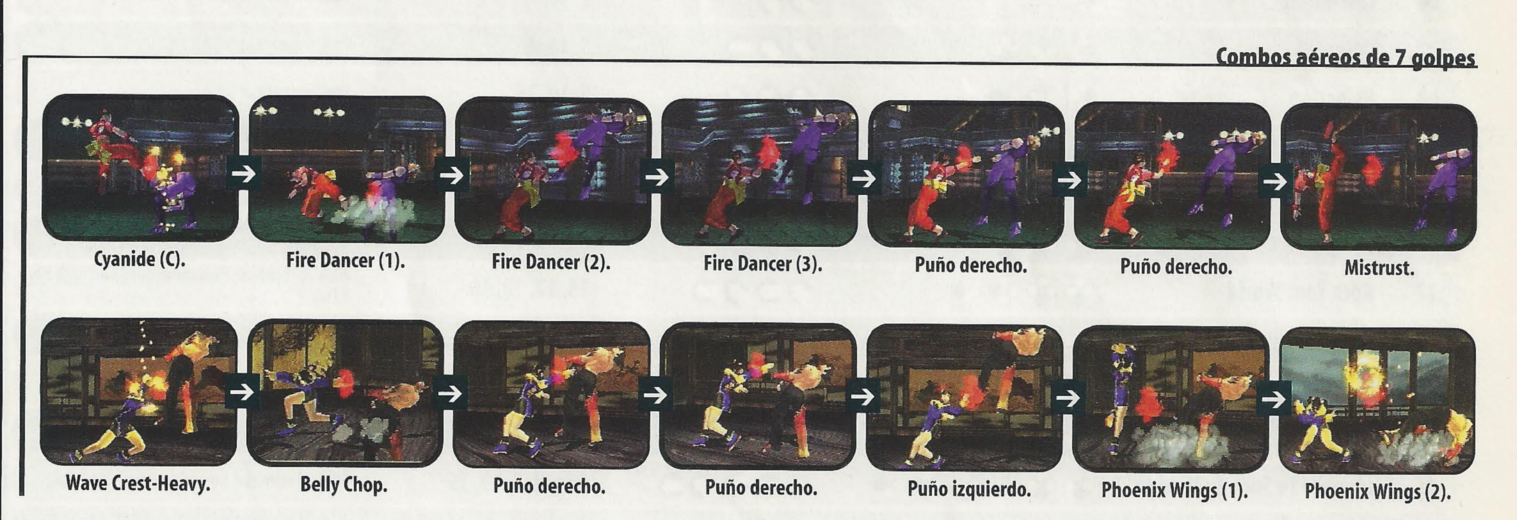
Cyclone. Dark & Stormy (2). Cyclone.

Combos aéreos de 3 golpes



Mistrust. Storming Flower. abajo+LK.

Combos aéreos de 7 golpes



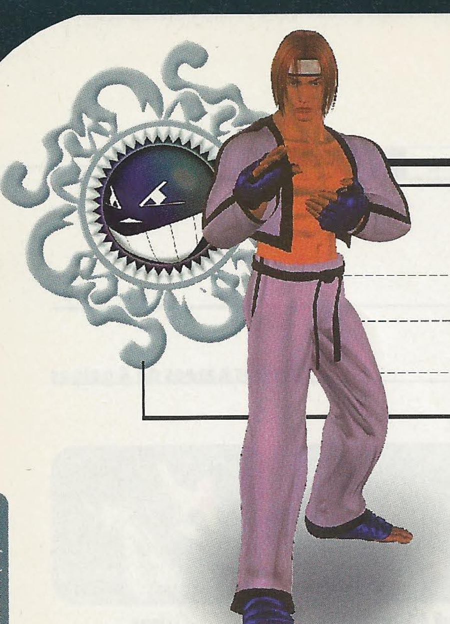
Cyanide (C). Fire Dancer (1). Fire Dancer (2). Fire Dancer (3). Puño derecho. Puño derecho. Mistrust.

Wave Crest-Heavy. Belly Chop. Puño derecho. Puño derecho. Puño izquierdo. Phoenix Wings (1). Phoenix Wings (2).

Combos aéreos de 6 golpes



Sunflower. Puño izquierdo agachado. Lotus Twist (1). Puño derecho de pie. Puño derecho de pie. Patada izquierda de pie.



Hwoarang

nacionalidad: Koreano.

edad: 19

estilo: Tae-Kwondo.

análisis: Hwoarang es un estudiante del dojo de Baek Doo San al que le gusta meterse en problemas. El día que Toshin apareció y segó la vida de su sensei, Hwoarang no tuvo más remedio que inscribirse en el torneo TEKKEN para vengarse.



golpes

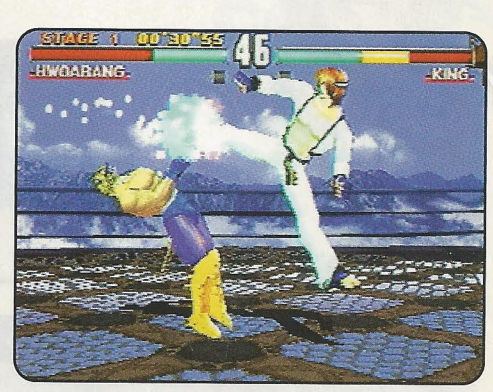
(1ª PARTE)

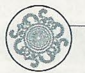
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Disrespect		-	-	En la posición normal (pie izquierdo adelantado). Este golpe te da la vuelta.
02	Stance Change		-	-	Posición normal. Este golpe te cambia entre la posición normal y pie derecho adelantado.
03	Migraine			5, 8	Posición normal (pie izquierdo adelantado).
04	Slice And Dice			5, 8, 10	Posición normal (P.I.A).
05	Home Surgery			5, 8, 18	Posición normal (P.I.A).
06	Left-Right			5, 10	Posición normal (P.I.A).
07	Rejected			5, 10, 16	Posición normal (P.I.A).
08	Rejection			5, 10, 25	Posición normal (P.I.A).
09	Machine Gun Kicks High			15, 1, 10, 25	P.I.A. El último golpe produce un Juggle si conecta o un Guard Stun si es cubierto.
10	Disorderly Conduct			15, 12, 20	P.I.A. Al terminar, nos deja en posición pie derecho adelantado (P.D.A).
11	Party Hearty			15, 12, 20, 15	P.I.A. Al terminar, nos deja en posición P.D.A. Si pulsamos adelante, nos dejará en P.I.A.
12	Rock Your World			15, 12, 10, 20	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
13	Total Outrage			15, 12, 10, 20, 15	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
14	Menace	⇓		15, 12, 7	P.I.A.
15	Menace To Society	⇓		15, 12, 7, 13	P.I.A. Al terminar, nos deja en posición P.D.A. a no ser que pulsemos adelante en el mando.
16	Menace To Society Double	⇓		15, 12, 7, 13, 15	P.I.A. Al terminar, nos deja en posición P.D.A.
17	Flying Eagle			15, 28	P.I.A. El intervalo entre los dos botones ha de ser mínimo para que salga el golpe.
18	Ax Murderer			14, 20	P.I.A.
19	Hot Feet			14, 10, 10, 20	P.I.A. Si el oponente se cubre correctamente de los golpes, le pondrá de lado.
20	Toe Jam			14, 10	P.I.A.
21	Rude Boy	⇒		14, 17	P.I.A.
22	Hard Rocker	⇒		14, 20	P.I.A.









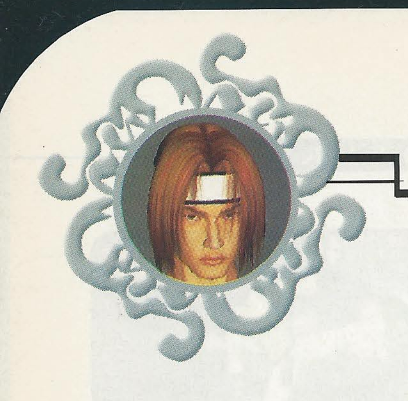


golpes

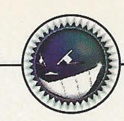
(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Kitchen Sink	←		14, 10, 10	P.I.A.
24	Da Bomb	⇒		14, 10, 25	P.I.A.
25	Blizzard Kicks			14, 10, 10, 10	P.I.A.
26	Rusty Knife	⇒		15	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
27	Tetanous	➔		15	P.I.A.
28	Left Flamingo Feint	⇒	-	-	P.I.A. Al terminar, nos pondrá el pie izquierdo en el aire (Left Flamingo-L.F.L).
29	Ecoli	⇒ ⇓ ⇘		22	P.I.A.
30	Doggie Lift	⇒		20	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
31	Grand Theft	⇒		20, 15	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
32	Spiral Tap	⇒ ⇒		30	P.I.A. Al terminar, Hwoarang queda en posición P.D.A.
33	Torpedo Kick	⇒ ⇒		30	P.I.A. Si el oponente recibe el golpe, le pondrá de espaldas a nuestro personaje.
34	Body Blow	⇘		10	P.I.A.
35	Public Enemy	⇘		17, 21	P.I.A.
36	Reverse Shot	⇐		12	P.I.A.
37	Nose Bleeder-Right	⇓		28	P.I.A. Si el oponente recibe el golpe, le deja de lado. Al terminar, quedaremos en P.D.A.
38	Firecracker	⇓		7, 22	P.I.A. El segundo golpe del combo es un Juggle.
39	Crippler	⇙		10	P.I.A. Si el oponente recibe el golpe de Counter, le dejará de lado.
40	Repeater	⇙		30	P.I.A. Si el oponente recibe el golpe sin cubrirse, le pone en posición RESTING.
41	Sky Rocket	⇒ ⇓ ⇘		23	P.I.A. El último golpe del combo es un Juggle.
42	Jump Kick	⇑		20	P.I.A. Al terminar, nos pondrá el pie izquierdo en el aire (Left Flamingo-L.F.L).
43	Hunting Hawk	⇗		15, 14, 25	P.I.A. Si el oponente bloquea el último golpe, le produce un Guard Stun.
44	Tsunami Kick			13, 15	P.I.A. Mientras te levantas de la posición agachado. Al terminar, quedas en P.D.A.



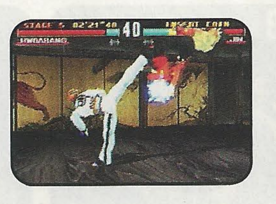


Hwoarang











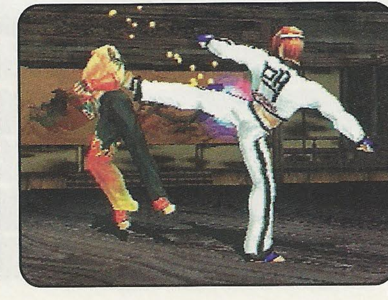


golpes

(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
45	Low Parry	↓ ↙ 2 2	-	-	P.I.A.
46	Dynamite Heel	↙ 3+4	→	40	P.I.A. Este golpe es un Unblockeable y puede ser cancelado con el golpe nº 47.
47	Dynamite Cancel	← ←	-	-	P.I.A. Sólo puede hacerse durante el golpe nº 46 y sirve para cancelarlo.
48	Disrespect	1+2	-	-	En la posición pie derecho adelantado (P.D.A.). Este golpe sirve para darte la vuelta.
49	Stance Change	3+4	-	-	P.D.A. Este golpe te cambia a la posición P.I.A.
50	Migrane	1 1	↗ →	10, 12	P.D.A. Al terminar el combo, pasamos a la posición P.I.A.
51	Big Fists	2 1 1	↗ ↗ →	6, 10, 12	P.D.A. Al terminar el combo, pasamos a la posición P.I.A.
52	Ecoli	3 3	↘ ↗	15, 40	P.D.A. Si el oponente se cubre, le pondrá de lado. Al terminar, nos deja en P.I.A.
53	Backlash	3 4	↗	36	P.D.A. Si el oponente se cubre, le pondrá de lado. Al terminar, nos deja en P.I.A.
54	Chainsaw Kick	4 3	↗ →	15, 20	P.D.A.
55	Cheap Shot	→ 3	↗	25	P.D.A. Al terminar, nos deja en posición P.I.A.
56	Cheap Shot-R-Treat	→ 3 ←	↗	25	P.D.A.
57	Bad Dancer	→ 3 3	↗ →	15, 20	P.D.A.
58	Grand Theft	→ 4 4	→	20	P.D.A. Si el oponente se cubre, le rompe la guardia durante unos segundos.
59	Rip-off	→ → 3	↗	25	P.D.A. Si el oponente se cubre, le rompe la guardia durante unos segundos.
60	Screw Kick	→ → 4 3	→ ↗	18, 20	P.D.A. Si el oponente se cubre, le rompe la guardia durante unos segundos.
61	Nose Bleeder-Left	← 3	↗	28	P.D.A. Si el oponente se cubre, le rompe la guardia. Al terminar, quedamos en P.I.A.
62	Misdemeanor	← 4	→	32	P.D.A. Si el oponente se cubre del golpe, le pondrá de lado.
63	Flamingo Sidestep	↓ ó ↑	-	-	En posición Left Flamingo (pierna izquierda en el aire-L.F.L.). Igual que un Sidestep
64	Flamingo Steppin'	→	-	-	L.F.L.





Hwoarang es, junto a King, el personaje en el que más Motion Capture se ha empleado, algo que se hace patente desde la primera partida que jugamos. Hwang Su-Il, la persona que dio vida a Hwoarang, regenta varios gimnasios de Tae-Kwondo en ***Japón****.*

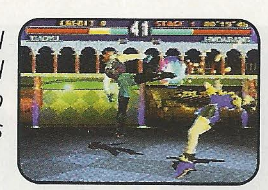




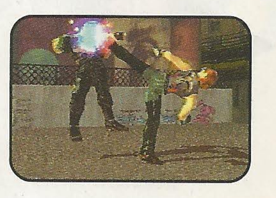




Al igual que Eddy Gordo, Hwoarang basa el 80% de sus ataques en las patadas ya que, el Tae-Kwondo y la Capoeira no se han destacado nunca por ser artes marciales en las que los puños jueguen un papel fundamental.





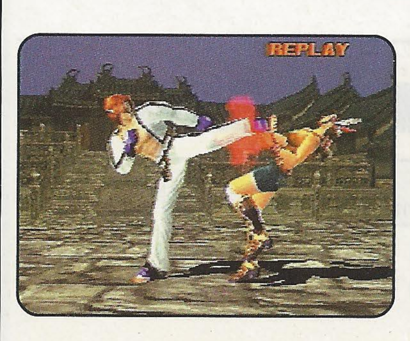


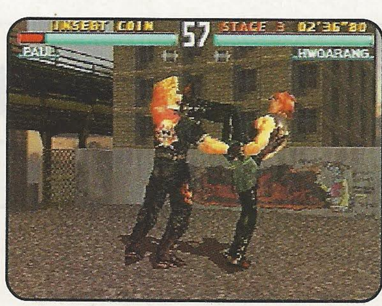


golpes

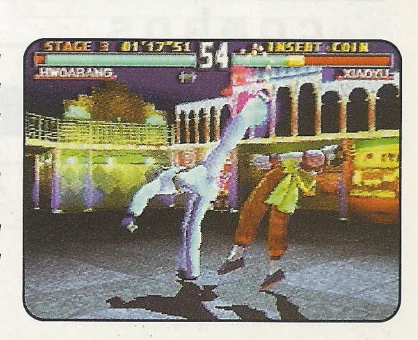
(4ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
65	Flamingo Back Dash	←	-	-	L.F.L.
66	Left Punch	1	↗	12	L.F.L.
67	Right Backhand	2	→	12	L.F.L.
68	Rocket Launcher	3 3 3	→ → ↗	22, 10, 25	L.F.L. Si el oponente se cubre, le produce un Guard Stun, sino, le produce un Juggle.
69	Cannon Kicks	3 3 4	→ → ↗	22, 10, 20	L.F.L. Al terminar pasamos a Right Flamingo (R.F.L.). Si pulsamos delante quedamos en LFL.
70	Kick Combo	3 3 4 4	→ → ↗ →	22, 10, 20, 15	L.F.L.
71	Jump Kick	4	↗	28	L.F.L. Al terminar este golpe, pasaremos directamente a la posición R.F.L.
72	Left Snap Kick	→ 3	→	18	L.F.L.
73	Snap Spin Kick	← 3	→	32	L.F.L. Si el oponente se cubre del golpe, le produce un Guard Stun.
74	Left Cutter	↙ 3	↘	12	L.F.L.
75	Right Cutter	↙ 4	↘	15	L.F.L.
76	Power Blast	1+4	→	80	L.F.L. Este golpe es un Unblockeable y puede ser cancelado con el golpe nº 77.
77	Blast Cancel	← ←	-	-	L.F.L. Sólo puede hacerse durante el golpe nº 76 y sirve para cancelarlo.
78	Flamingo Sidestep	↓ ó ↑	-	-	Estando en posición Right Flamingo (con la pierna derecha levantada-R.F.L.). Sidestep.
79	Flamingo Steppin'	→	-	-	R.F.L.
80	Flamingo Back Dash	←	-	-	R.F.L.
81	Left Backhand	1	→	12	R.F.L.
82	Right Punch	2	↗	12	R.F.L.
83	Jump Kick	3	↗	25	R.F.L. Al terminar este movimiento, quedaremos en posición L.F.L.
84	Super Right	4	→	20	R.F.L. Si golpeamos al oponente de Counter, le producirá un Stun doble. Pasa a R.F.L.

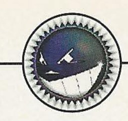


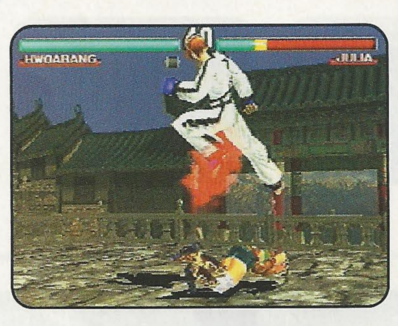


Lo más difícil de manejar a la perfección con Hwoarang es la posibilidad de intercambiar la pierna que tenemos adelantada, con el consiguiente cambio de golpes, por supuesto. Tampoco resulta excesivamente fácil el control sobre la posición del Flamingo.



Hwoarang











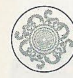
golpes

(5ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
85	Right Snap Kick	→		18	R.F.L.
86	Snap Spin Kick	←		32	R.F.L. Si el oponente se cubre del golpe, le creará un Guard Stun.
87	Left Cutter	↙		15	R.F.L.
88	Right Cutter	↙		13	R.F.L.

llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Pick Pocket			20, 10	-
02	Human Cannonball			18, 20	-
03	Door Mat	↓ ↙ ←		40	-
04	Leg Hook	↓ ↙		30	-
05	Roll and Choke	→ →		30	-
06	Slaughterhouse	ó	-	55	Para llevar a cabo esta llave es necesario agarrar al oponente por la espalda.
07	Bring It Out	ó		38	Para llevar a cabo esta llave es necesario agarrar al oponente por su lado izquierdo.
08	Dead-end	ó		22, 22	Para llevar a cabo esta llave es necesario agarrar al oponente por su lado derecho.

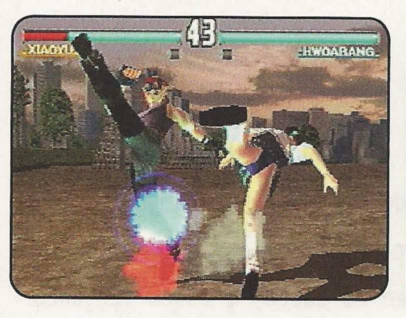


combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LFL 12	7	△ 10	7	△ 7	8	△ 7	10	21	42
RFL 12									









Hwoarang no sólo posee algunas de las llaves más impresionantes y reales del juego, además, la mayoría de sus golpes resultan letales. La única pega que se le podría poner a Hwoarang es la dificultad que entraña manejarle a la perfección.





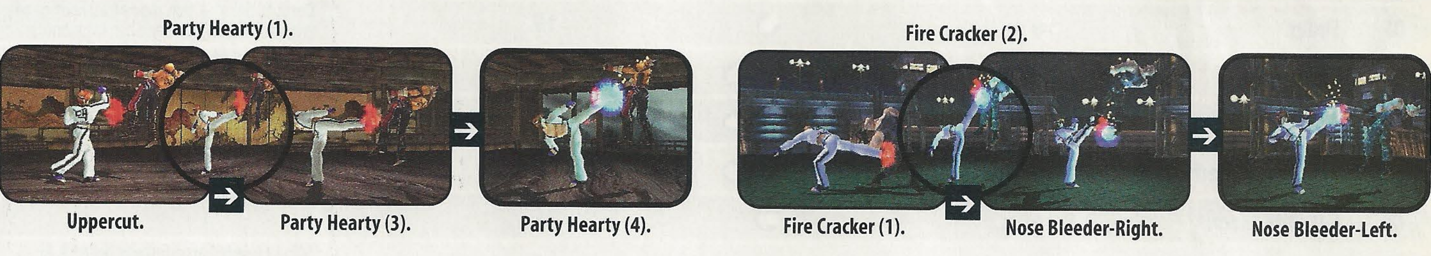
combos aéreos

Combos aéreos de 6 golpes



Fire Cracker (1). Fire Cracker (2). Puño izquierdo de pie. Puño izquierdo de pie. Fire Cracker (1). Fire Cracker (2)

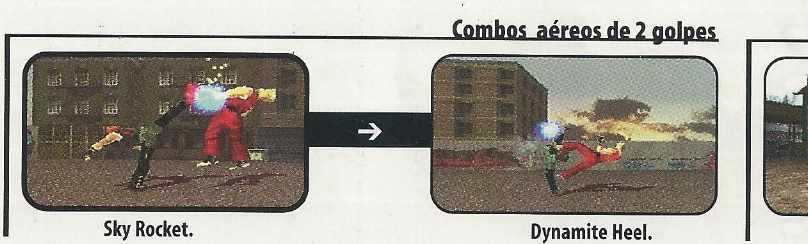
Combos aéreos de 4 golpes



Party Hearty (1). Uppercut. Party Hearty (3). Party Hearty (4).

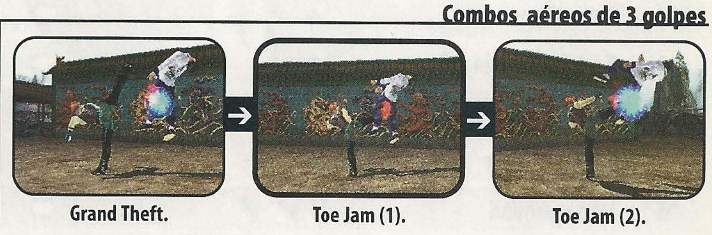
Fire Cracker (2). Fire Cracker (1). Nose Bleeder-Right. Nose Bleeder-Left.

Combos aéreos de 2 golpes



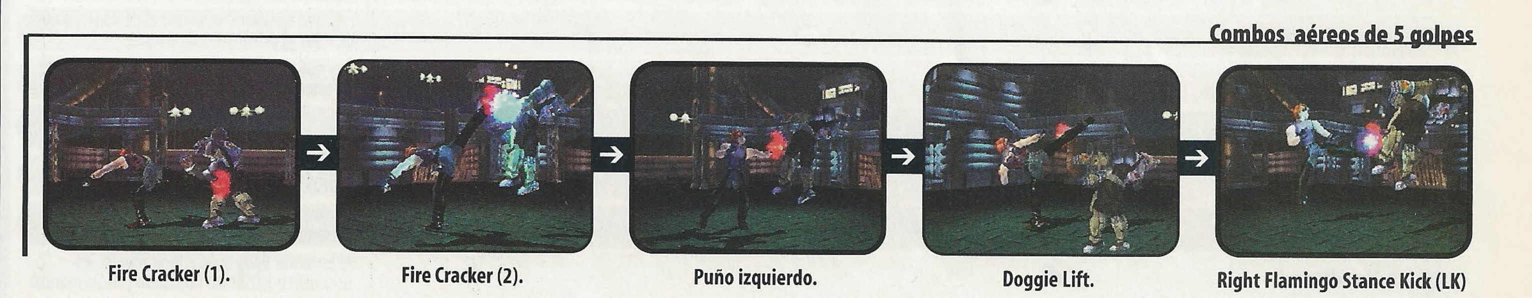
Sky Rocket. Dynamite Heel.

Combos aéreos de 3 golpes

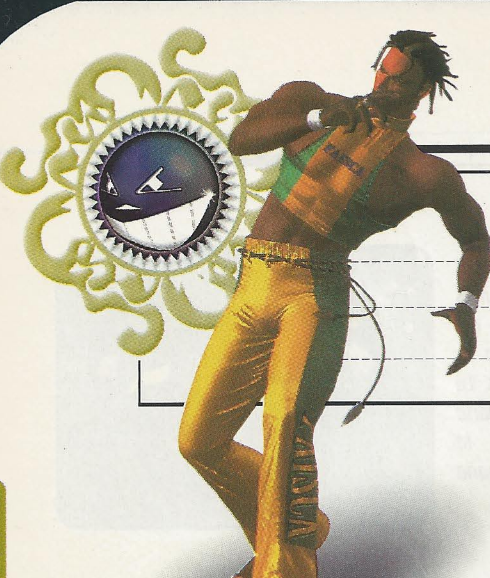


Grand Theft. Toe Jam (1). Toe Jam (2).

Combos aéreos de 5 golpes



Fire Cracker (1). Fire Cracker (2). Puño izquierdo. Doggie Lift. Right Flamingo Stance Kick (LK)



Eddy Gordo

nacionalidad: brasileño.

edad: 27

estilo: capoeira.

análisis: A los 19 años, Eddy encontró a su padre moribundo cuando volvía de la escuela. Antes de expirar le hizo jurar que iría a la cárcel acusado de parricidio, así estaría protegido. Ahora, Eddy está en la calle, y busca venganza.



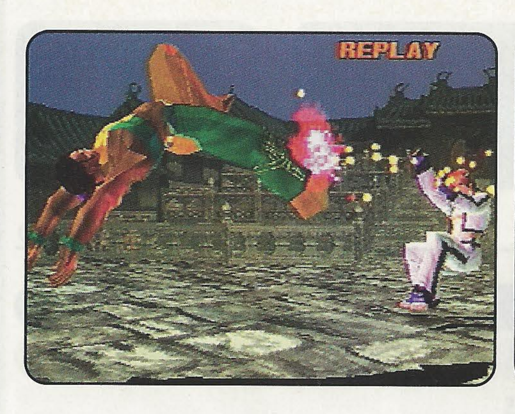
golpes

(1ª PARTE)

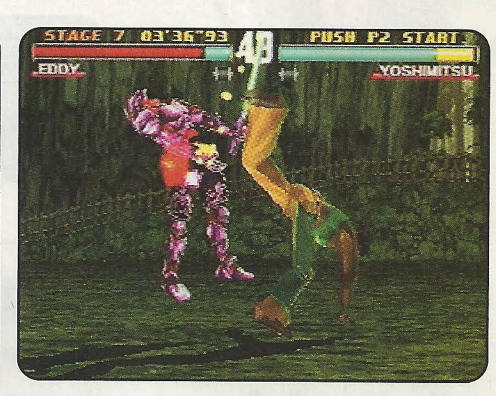
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			6, 15	-
02	Rewinder Away		-	-	Este golpe produce en nuestro personaje el mismo efecto que el Sidestep.
03	Rewinder Near	⇩	-	-	Este golpe produce en nuestro personaje el mismo efecto que el Sidestep.
04	Slippery Kick			10, 10	Termina en RELAXED (en el suelo, boca arriba). Pulsando atrás, en HANDSTAND.
05	Slider			15	Después del nº 4. Pulsando atrás, Eddy queda en HANDSTAND (andando con las manos).
06	Slider Flop			15, 15	Después del nº 4. Pulsando atrás, Eddy queda en HANDSTAND (andando con las manos).
07	Slider-Needle			15, 25	Solo se puede hacer después del golpe nº 4.
08	Slider-Hammerhead			15, 30	Solo se puede hacer después dell golpe nº 4.
09	Satellite Moon			25	-
10	Hot Plate Special			15	Sólo se puede hacer después del nº 9. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
11	Roundhouse			28	Sólo se puede hacer después del golpe nº 9.
12	Back Handspring Kick			25	-
13	Fakie Handspring	⇦	-	-	Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND (andando con las manos).
14	Crying Needle	↓		25	-
15	Hammerhead	↓		30	-
16	Front Stinger	↓		20	Al terminar, pulsando abajo, quedamos en RELAXED, y pulsando atrás en HANDSTAND.
17	Face Jammer			25	Hay que ejecutarlo mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
18	Circle Kick			20	Hay que ejecutarlo mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
19	Shin Cutter Combo	⇨		8, 10, 20	-
20	Brush Fire	⇨		25	Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND (andando con las manos)
21	Samba	⇨		20	Se puede combinar con el golpe nº 4. Si pulsamos atrás, Eddy queda en HANDSTAND.
22	Handstand	⇨	-	-	Al terminar, Eddy queda, lógicamente, en posición HANDSTAND (andando con las manos)

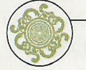








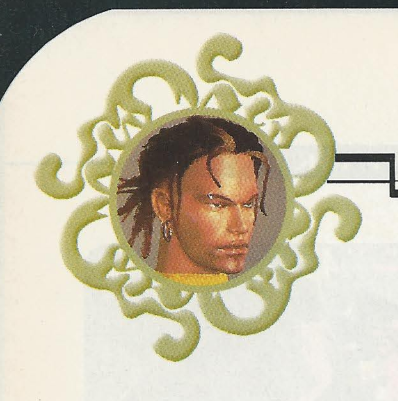




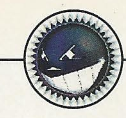
golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Lunging Brush Fire	⇨ → 3	➡	30	Al terminar, pulsando abajo quedamos en RELAXED y pulsando atrás en HANDSTAND.
24	Back Summy	⇨ → 4	-	-	-
25	Back Summy-Fire Kick	⇨ → 4 3	↘	20	Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
26	Back Summy-High Thrust	⇨ → 4 4	➡	35	Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
27	Boomerang	⇨ → 3+4	➡	16	Si golpea al oponente de Counter, le produce un Bounce Juggle.
28	Elbow Sting	⇘ 1	➡	10	-
29	Elbow Uppercut	⇘ 2	➡	15	-
30	Toe Tap	⇘ 3	➡	15	Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.
31	Kneecap Crusher	⇘ 4	↘	12	-
32	Freak Show	⇘ 3+4	➡	20	Este golpe es un Juggle.
33	Knee Thruster	⇦ 3	➡	20	-
34	Leg Whip	⇦ 4	↗	15	Si golpea al oponente, le produce un Stun doble.
35	Leg Whip-Thing Bikini	⇦ 4 3 3	↗ ↘ ➡	15, 12, 25	-
36	Leg Whip-Low Kick	⇦ 4 3 4	↗ ↘ ↘	15, 12, 15	Pulsando atrás al terminar, pondremos a Eddy en la posición HANDSTAND.
37	Leg Whip-Needle	⇦ 4 3 4 1+2	↗ ↘ ↘ ➡	15, 12, 15, 15	-
38	Leg Whip-Hammerhead	⇦ 4 3 4 1+2 1+2	↗ ↘ ↘ ➡	15, 12, 15, 30	-
39	Leg Whip-Low Kicks	⇦ 4 3 4 4	↗ ↘ ↘ ↘	15, 12, 15, 15	Pulsando atrás al terminar, pondremos a Eddy en la posición HANDSTAND.
40	Leg Whip-Mars Attack	⇦ 4 4	↗ ➡	15, 12	-
41	Leg Whip-Mars Overkill	⇦ 4 4 3+4	↗ ➡ ➡	15, 12, 25, 20	-
42	Weed Whacker	⇙ 3	↘	12	Pulsando atrás al terminar, pondremos a Eddy en la posición HANDSTAND.
43	Bushwhacker	⇙ 3 3	↘ ➡	12, 25	-
44	Shin Cutter	⇙ 3 4	↘ ↘	12, 15	-

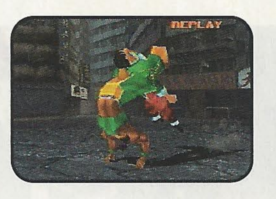


Eddy Gordo













golpes

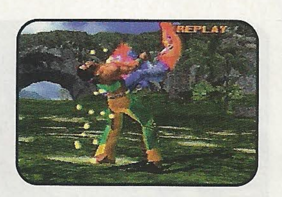
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
45	Cross Cutter	⇙ 3 4 4	↘ ↘ ↘	12, 15, 15	Pulsando atrás al terminar, pondremos a Eddy en la posición HANDSTAND.
46	Cut Cross Needle	⇙ 3 4 1+2	↘ ↘ →	12, 12, 15	-
47	Cut Cross Hammerhead	⇙ 3 4 1+2 1+2	↘ ↘ →	12, 12, 30	-
48	Bushwacker-Hot Plate	⇙ 3 3	↘ →	12, 13	Hay que pulsar el segundo botón sin pulsar ninguna dirección en el mando.
49	Cutting Leg Whipper	⇙ 3 4	↘ ↗	12, 15	Hay que pulsar el segundo botón sin pulsar ninguna dirección en el mando.
50	Barbed Wire	⇙ 4 4 4 4	↗ ↗ ↗ ↗	15	Se puede seguir pulsando RK indefinidamente y el combo será infinito.
51	Barbed-Wire Handstand	⇙ 4 ⇦ 4	↗ →	15, 12	Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.
52	Roundhouse	⇧ 4	→	28	Puede usarse cualquier diagonal superior.
53	Fire Kick	⇧ 3+4	→	20	Puede usarse cualquier diagonal superior. Pulsando abajo, ponemos a Eddy en RELAXED.
54	Backflip	⇧ ⇖ ⇦	-	-	Este movimiento no golpea al oponente, sirve para escapar.
55	Backflip-Handstand	⇧ ⇖ ⇦ ➔	-	-	Como su nombre indica, al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.
56	Fruit Picker	⇙ 3+4	↗ →	40, 40	Este movimiento es un Unblockeable.
57	Picker Cancel	⇦ ⇦	-	-	Al hacer esta secuencia de movimientos durante el golpe nº 56, lo cortaremos.
58	Handstand Walking	➔	-	-	Es preciso estar en la posición HANDSTAND para hacerlo.
59	Regular Stance	⇦	-	-	En HANDSTAND. Este movimiento vuelve a ponernos de pie en el suelo.
60	Handstand Tilt Away	⇧	-	-	En HANDSTAND. Esquiva de forma similar al de un Sidestep.
61	Handstand Tilt Near	⇧	-	-	En HANDSTAND. Esquiva de forma similar al de un Sidestep.
62	Rotator	⇩ ⇧ 2 ò 2	→	25	-
63	Perch	↓	-	-	En HANDSTAND. Eddy agacha el cuerpo a modo de esquive.
64	Perch-Flop Kick	↓ 3+4	→	25	En HANDSTAND. Este golpe es un Juggle.
65	Flop Right	1	→	10	En HANDSTAND.
66	Calypso	1 3 4	→ ↘ →	10, 15, 25	En HANDSTAND.
67	Flop Left	2	→	10	En HANDSTAND.
68	Circus	2 4	→ ↘	10, 12	En HANDSTAND. Si pulsamos atrás al terminar, pondrá a Eddy en posición HANDSTAND.
69	Carnival	2 4 3	→ ↘ ↘	10, 12, 25	En HANDSTAND.
70	Giant Step	3	↘	15	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
71	Psyche Out	3 ⇦	-	-	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.



Si consigues aprenderte los golpes que hay que dar para encadenar todos sus movimientos (RELAXED, HANDSTAND, etc), podrás estar golpeando al oponente sin darle tiempo a reaccionar. Es completamente impredecible.





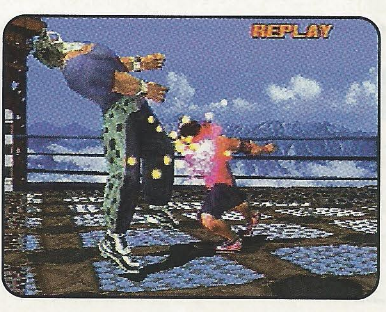


golpes

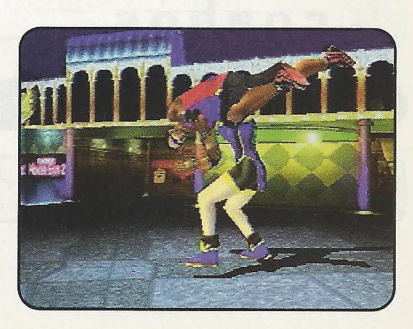
(4ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
72	Slippery Kick			10, 13	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
73	Helicopter			12, 12	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy continúa en la posición HANDSTAND.
74	Circle Sit			12, 12, 10, 10	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
75	Slice Kick	⇑ ò		10	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy continúa en la posición HANDSTAND.
76	Hot Plate Special	⇐		15	En HANDSTAND. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
77	Hand Slaps			12, 15	Este movimiento tendrás que hacerlo durante el Sidestep.
78	Mirage			12, 20	Durante el Sidestep. El intervalo entre los dos botones ha de ser mínimo para que salga.
79	Island Mirage			12, 15, 13	Durante el Sidestep. Tendrás que esperar a que Eddy dé el segundo puño para hacerlo bien.
80	Cruncher			18	Durante el Sidestep. Si golpea al oponente de Counter, le produce un Bounce Juggle.
81	Hot Plate Special			15	Durante el Sidestep. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
82	Swirl Kick			15	Durante el Sidestep. Pulsando atrás al hacerlo, Eddy queda en posición HANDSTAND.
83	Swirl Kick-Spinner			15, 25	Durante el Sidestep.
84	Swirl Kick-Handspring			15, 20	Durante el Sidestep. Pulsando abajo, quedás en RELAXED, dando atrás, quedas en HANDSTAND.
85	Wheel			6, 6	Durante el Sidestep.
86	Sao Paulo Special	⇗		6, 6, 30, 18, 20	Durante el Sidestep.
87	Chop Down	⇑		25	Durante el Sidestep.
88	Chop Down-Freak Show	⇑		25, 20	Durante el Sidestep. El último golpe es un Juggle.
89	Chop Down-Take Down	⇑ ⇓		25, 25	Durante el Sidestep.
90	Chop Down-Kick Out	⇑		25, 13	Durante el Sidestep. Al terminar, Eddy queda en posición RELAXED.
91	Low Header			20	Sólo puede hacerse en posición RELAXED (tumbado boca arriba y mirando al oponente).

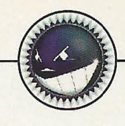


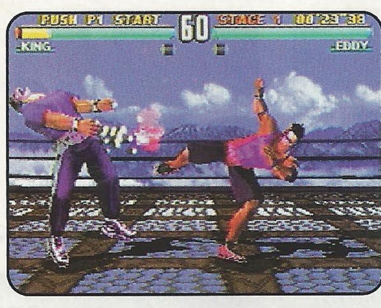


Al principio te resultará imposible controlar a Eddy, pero con un poco de práctica verás que es uno de los mejores luchadores. Eddy está entre los preferidos entre los miembros de la redacción, debido a su relativa facilidad de manejo y a su sorprendente animación.



Eddy Gordo











golpes

(5ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
92	Hammerhead			30	En RELAXED.
93	Rio Delight			7, 28	En RELAXED.
94	Scoop Up Kick			20	En RELAXED. Este golpe es un Juggle.
95	Back Handspring Kick			25	En RELAXED.
96	Fakie Handspring	←	-	-	En RELAXED. Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.
97	Low Stinger Combo			10, 25	En RELAXED. Si al terminar pulsamos atrás quedaremos en posición HANDSTAND.
98	Twister-Handstand			12	En RELAXED. Al terminar, Eddy queda en posición HANDSTAND.



llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Rio Deal			30	-
02	Rio Special			30	-
03	Rodeo Spin	← ↙ ↓ ↘ →		55	-
04	Air Mail	ò		60	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por la espalda.
05	Missile Launcher	ò		40	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por su lado izquierdo.
06	Shadow Dancer	ò		40	Para llevar a cabo esta llave tendrás que agarrar al oponente por su lado derecho.



combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16, 20	△ 28	7	8	9, 15	10	6, 6	21	↙ 15	↗ 20
			→ 12						

combos aéreos

Combos aéreos de 3 golpes

Mirage (1). → Mirage (2). → Knee Thruster.

Freak Show. → Elbow Sting. → Elbow Uppercut.

Cruncher (C). → Puño derecho agachado. → Circle Kick.

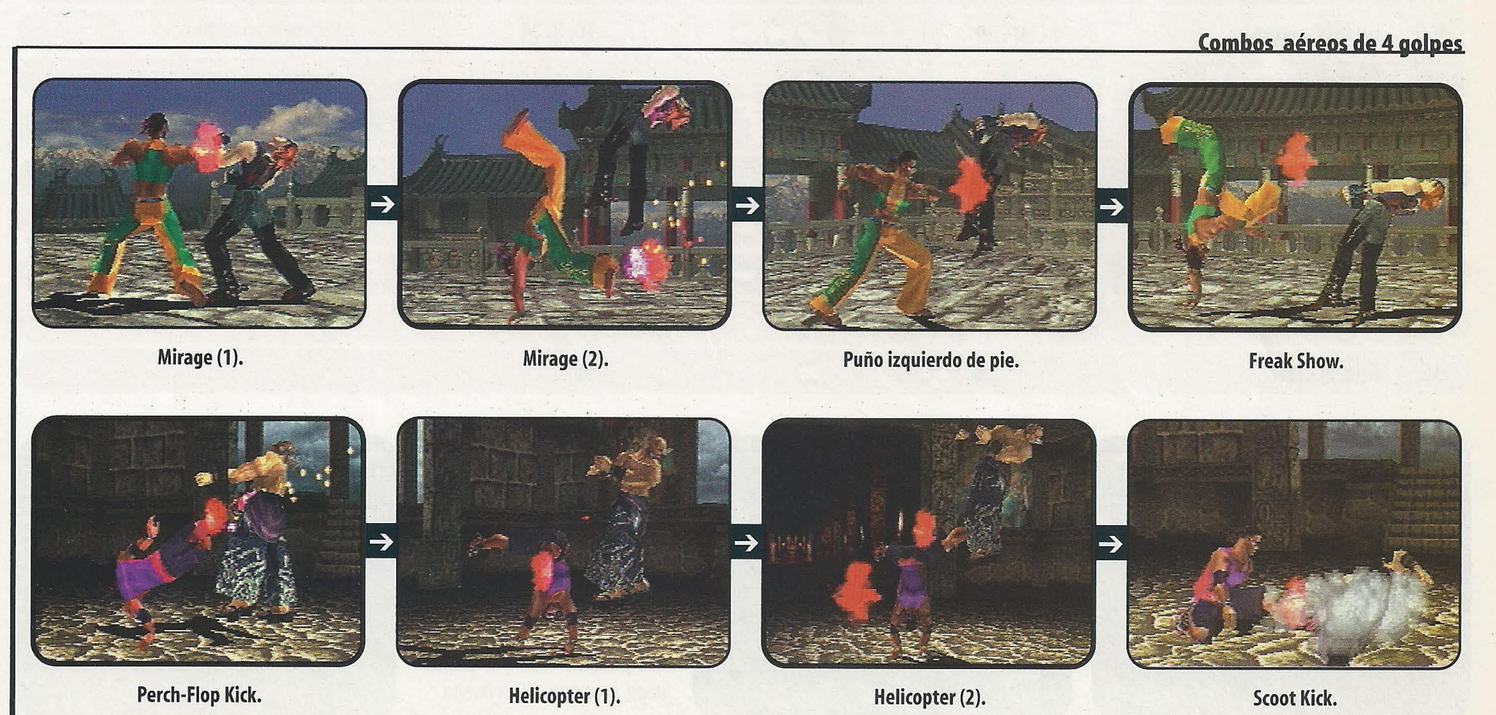
Shin Cutter Combo (1). → Shin Cutter Combo (2). → Shin Cutter Combo (3).

Leg Whip. → Freak Show. → Patada izquierda de pie.

Combos aéreos de 2 golpes

Leg Whip. → Mars Attack.

Combos aéreos de 4 golpes



Mirage (1). → Mirage (2). → Puño izquierdo de pie. → Freak Show.

Perch-Flop Kick. → Helicopter (1). → Helicopter (2). → Scoot Kick.



Kuma & Panda

nacionalidad: Ninguna. Mascota de Heihachi.

edad: 8

estilo: Advanced Bear Fighting

análisis: El primer Kuma murió de viejo junto a Heihachi. Su sucesor, el actual Kuma, es incluso más inteligente y más fuerte que el anterior. Kuma pasa del Dios de la Guerra, a él lo único que le importa es mandar a Paul a la lona.



golpes

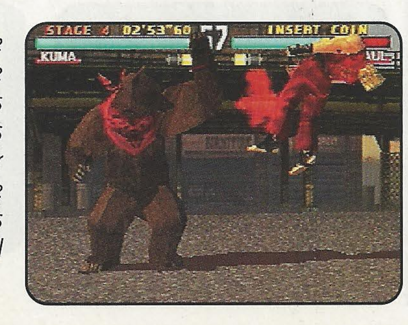
(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Bear Hammer			18, 15, 18	-
02	Jab-Elbow-Hammer			12, 21, 20	Este golpe es un Juggle.
03	Overhead Smash			21	-
04	Double Hammer			21, 21	-
05	Sit		-	-	Este movimiento no golpea al oponente, lo coloca en posición para usar los golpes 6 y 7.
06	Sit Punches-Left			10, 10, 10, 10	Sólo puede llevarse a cabo durante el movimiento nº 5.
07	Sit Punches-Right			10, 10, 10, 10	Sólo puede llevarse a cabo durante el movimiento nº 5.
08	G-Clef Cannon	⇨		10, 8, 14	Este golpe es un Juggle.
09	Demon Uppercut	⇨ ➔		22	Este golpe es un Juggle.
10	Double Claw	⇨ ó ➔		25	-
11	Leaping Side Kicks	⇨ ⇨ ⇨		30	-
12	Rushing Uppercut-Left	↘		10, 15, 10, 15	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado. Es un Juggle.
13	Rushing Uppercut-Right	↘		10, 15, 12, 15	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado. Es un Juggle.
14	Salmon Hunter	⇦ ⇨		60	-
15	Grizzly Claw	⇦ ⇙ ⇩ ↘		40	-





A pesar de que su estilo de lucha es muy similar al de GunJack, las pocas diferencias que existen entre los dos personajes se hacen notar notablemente a la hora de jugar. Kuma es de los personajes más grandes, lentos y torpes del juego, pero aun así, es bueno.













golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
16	Pancake Press	↗		26	-
17	Killing Uppercut			12	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
18	Uppercut-Grizzly Claw			12, 27	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
19	Batter Up			21	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
20	Batter Up-Smash			21, 17	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
21	Windmill Punches	↓ ↘		12, 15, 15, 30	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
22	Triple Uppercut	↓ ↘		10, 10, 15	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
23	Hammer Rush-High	↓ ↘ →		10, 8	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
24	Hammer Rush-Mid	↓ ↘ ↘		15, 10	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
25	Hammer Rush-Low	↓ ↘ ↓		10, 8	Este movimiento solo puede hacerse mientras estás agachado.
26	Hammer Rush-High	↓ ↘ →		15, 12, 12	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
27	Hammer Rush-Mid	↓ ↘ ↘		15, 12, 15	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
28	Hammer Rush-Low	↓ ↘ ↓		15, 12, 8	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
29	Sweep Rush-High	↓ →		12, 8, 12, 12, 12	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
30	Sweep Rush-Mid	↓ ↘		12, 8, 12, 12, 15	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.

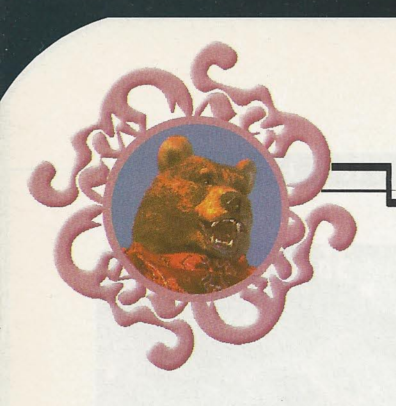




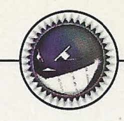
Kuma posee algunos de los golpes más mortíferos del juego. A pesar de ser lentos, la mayoría de sus movimientos restan una gran cantidad de energía a su oponente, especialmente cualquiera de los tres Unblockeables que posee. Burro grande, ande o no ande...







Kuma & Panda

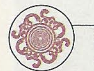












golpes

(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
31	Sweep Rush-Low	↓ 1, 1, 1, 2, ⇩ 1	↘ ↘ → → ↘	12, 8, 12, 12, 8	Este movimiento sólo puede hacerse mientras estás agachado.
32	Wakeup Hammer	↓ 1+2	→	12	Sólo puede hacerse cuando estás tirado en el suelo. Se sigue con los golpes nº 6 o nº 7.
33	No Problem	1+2+3	-	-	Este movimiento no golpea al oponente, sólo sirve para incitar.
34	Dance	⇩ 4	→	20, 60	Sólo puede llevarse a cabo si el oponente se encuentra tirado en el suelo.
35	Deadly Claw	⇦ 1+2	→	35	Unblockeable. Si hacemos 360º en el mando nada más empezarlo, haremos el Rolling Bear.
36	Fatal Wind	⇦ ← 2+3+4	→	200	Este golpe es un Unblockeable.

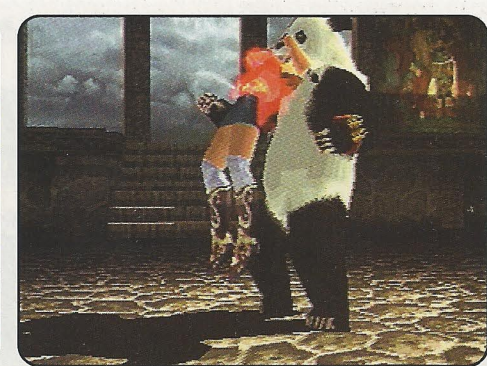


llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Bear Bite	1+3	1	40	-
02	Bear Hug	2+4	2	10, 25	-
03	Stonehead	⇨ → 1+4	1+2	35	-
04	Circus Roll	⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ → 1+2	1+2	60	-
05	Choke Slam	1+3 ó 2+4	1	10, 15, 25	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
06	Bear Slam	1+3 ó 2+4	2	40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
07	Swing Swung	1+3 ó 2+4		70	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.







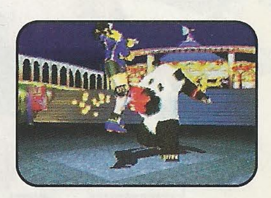


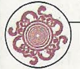


El golpe de la izquierda es uno de los Unblockeables más mortíferos de todo el juego. Si el oponente recibe el golpe de Counter (en la pantalla, Yoshimitsu está a punto de hacer un barrido), le restará toda su energía.









combos aéreos

Combos aéreos de 2 golpes

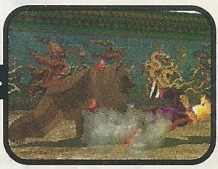


Double Claw. → Double Hammer.





Demon Uppercut. → Grizzly Claw.



Deadly Claw. → Double Hammer.

Combos aéreos de 4 golpes





Puño derecho de pie.

Uppercut (puño derecho). → Puño derecho de pie. → Double Claw.





Demon Uppercut.

Demon Uppercut. → Puño derecho de pie. → Demon Uppercut.



Hop Kick (p. derecha).

Demon Uppercut. → Puño derecho de pie. → Double Claw.

Combos aéreos de 3 golpes





Demon Uppercut. → Killing Uppercut. → Grizzly Claw.

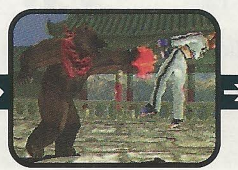
Combos aéreos de 6 golpes













G-Clef Cannon (1). → G-Clef Cannon (2). → G-Clef Cannon (3). → Puño derecho de pie. → G-Clef Cannon (1). → Double Claw.

Combos aéreos de 5 golpes

Rushing Uppercut (2). Rushing Uppercut (4).

Rushing Uppercut (C)(1). → Rushing Uppercut (3). → Killing Uppercut.



Triple Uppercut (2). Double Hammer (1).

Triple Uppercut (C) (1). → Triple Uppercut (3). → Double Hammer (2).



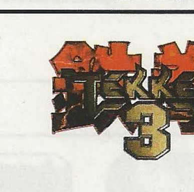
Julia Chang

nacionalidad: estadounidense.

edad: 18

profesión: varias artes marciales chinas.

análisis: el collar de su madrastra, Michelle Chang, guarda una estrecha relación con la aparición de Toshin. Por ello, Michelle ha ido a Japón para hablar con Heihachi. Pero no ha vuelto y Julia, claro está, ha ido a buscarla.

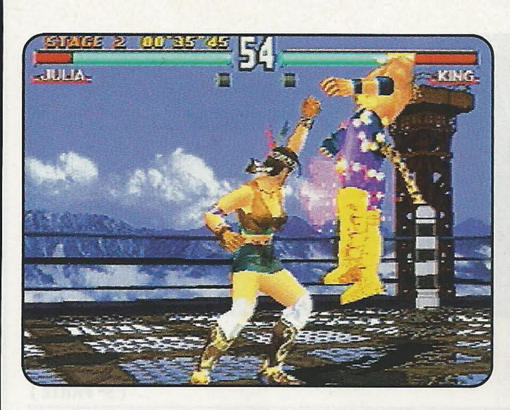


golpes

(1ª PARTE)

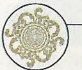
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	G-Clef Cannon	1 1 1	↗ → →	10, 5, 21	Este golpe es un Juggle.
02	Rush-Mini Bow	1 1 4	↗ → ↘	10, 5, 12	-
03	Rush-Bow Leg Kicks	1 1 4 3	↗ → ↘ →	10, 5, 12, 15	-
04	Machine Gun Cannon	1 2 1	↗ → →	10, 15, 21	El primer golpe ha de ser Counter y el retardo entre los dos primeros debe ser mínimo. JG.
05	Machine Gun-Low	1 2 3	↗ → ↘	10, 8, 10	El retardo entre los dos primeros golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
06	Machine Gun-High	1 2 4	↗ → ↗	10, 8, 20	El retardo entre los dos primeros golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
07	Spin Behind	2 ←	↗	12	El puño ha de golpear al oponente para que el movimiento salga completo.
08	Twin Arrow	1+2	→	25	-
09	Ultimate Cannon	2+3 1	→ → →	8, 9, 25	-
10	Spin Sideways	3+4	-	-	-
11	Spin-Roundhouse	3+4 4	↗	20	-
12	High Kick-Razor's Edge	4 4 1	↗ ↘ →	20, 12, 21	Este golpe es un Juggle.
13	Triple Spinning Kick	4 4 4	↗ ↘ ↗	20, 12, 23	-
14	Double Spin-Low Kick	4 4 ⇩ 4	↗ ↘ ↘	20, 12, 23	-
15	Flash Uppercut	⇨ 1	→	15	Este golpe es un Juggle.
16	Palm Explosion	⇨ 1+2	→	21	-
17	Elbow	⇨ → 1	→	10	-
18	Elbow-Skyscraper Kick	⇨ → 1 4	→ →	10, 15	-
19	Foot Stomp	⇗ 3+4	→	35	-
20	Thunder Palm	⇩ ↘ 1	→	14	-
21	Lightning Bolt	⇩ ↘ 1 2	→ →	14, 21	-











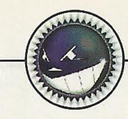
golpes

(2ª PARTE)

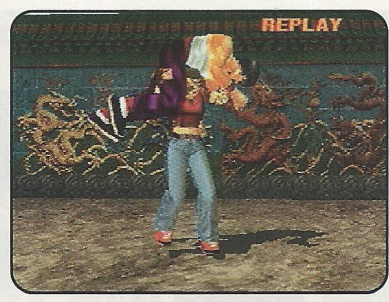
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
22	Axe Cannon			8, 21	Este golpe es un Juggle.
23	Axe-Mini Bow	ó		12, 12	-
24	Axe-Bow Leg Kicks	ó		12, 12, 15	-
25	Front Snap Kick			17	-
26	Mid-Ultimate Cannon			8, 9, 25	Este golpe es un Juggle.
27	Low Razor			10	-
28	Razor's Edge			10, 21	Este golpe es un Juggle.
29	Sweep-Head Kick			10, 23	-
30	Sweep-Low Kick			10, 10	-
31	Mini G-Clef Cannon			10, 21	Este golpe es un Juggle.
32	Uppercut-Elbow			15, 22	-
33	Uppercut- G-Clef Cannon			18, 5, 21	Este golpe es un Juggle.
34	Uppercut-Low Razor			15, 12	Este golpe es un Juggle.
35	Uppercut-Razor's Edge			15, 12, 21	Este golpe es un Juggle.
36	Uppercut-Sweep-Head Kick			15, 12, 23	-
37	Uppercut-Sweep-Low Kick			15, 12, 10	-
38	Skyscraper Kick			15	-
39	Body Elbow			20	-
40	Bow Leg Kicks			12, 15	-
41	Low Parry	ó ó	-	-	Este golpe es, como su nombre indica, un Parry contra los golpes bajos.
42	Heaven Cannon			50	Este golpe es un Juggle.

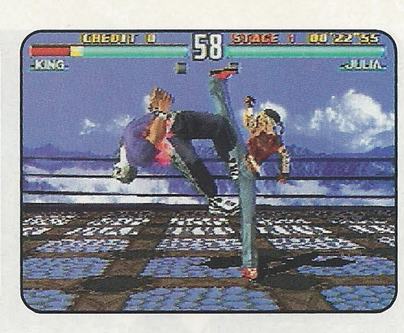


Julia Chang









golpes

(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
43	Taunt		-	-	Este movimiento no golpea al oponente, sólo sirve para incitarle.

llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Death Valley Bomb			35	-
02	Knee Suplex			30	-
03	Waist Suplex	⇩ ⇙		35	-
04	Arm Lock Suplex	⇘		37	-
05	Mad Axes	⇩ ⇙ ⇦ →		14, 14, 14	-
06	Cross Arm Suplex	↓ ⇙ ⇩ ⇙	-	45	-
07	Running Bulldog	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
08	Twisted Sister	ó		45	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
09	Branded	ó	-	50	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.

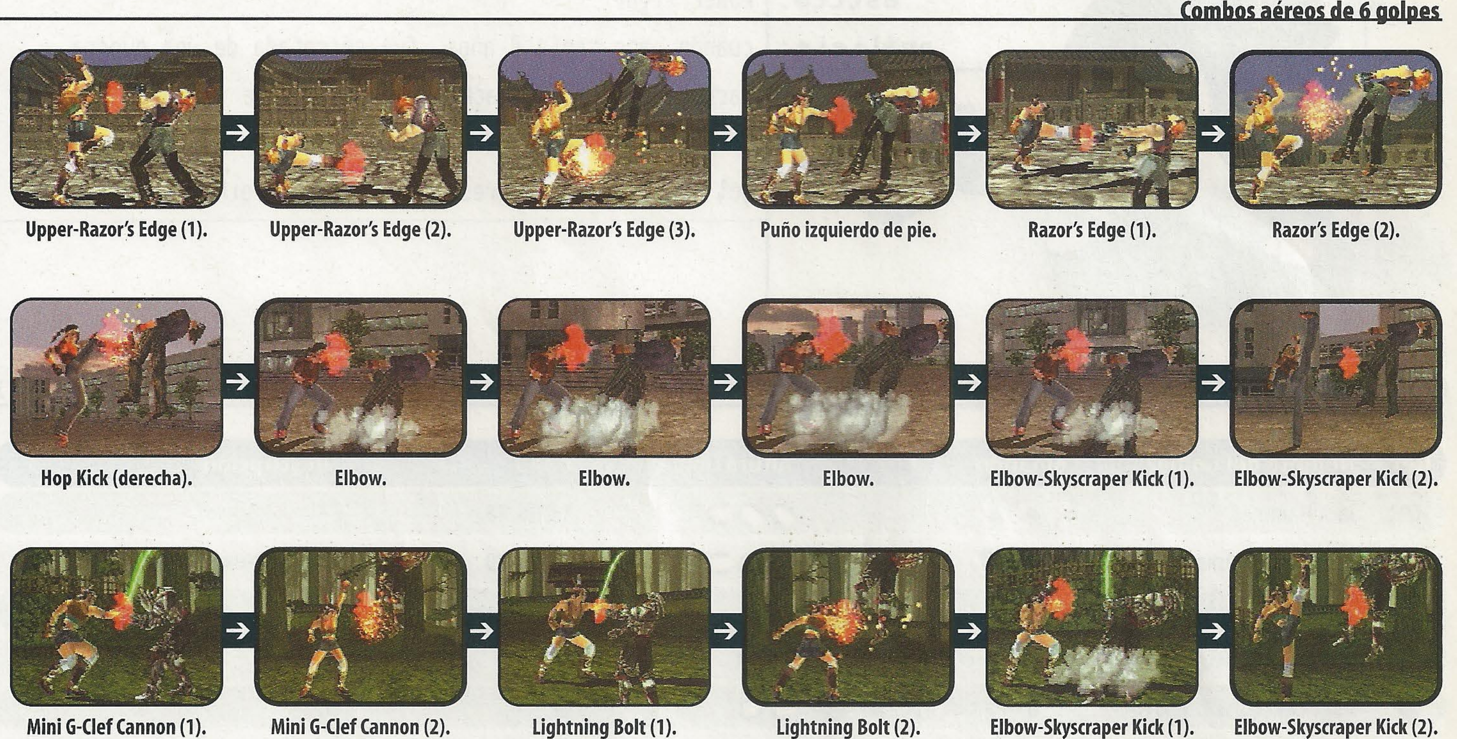
combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	6	6	△ 6	6	6	△ 6	7	△ 8	25
					→	△ 7	5	△ 5	30
						→	7	△ 10	25



combos aéreos

Combos aéreos de 6 golpes

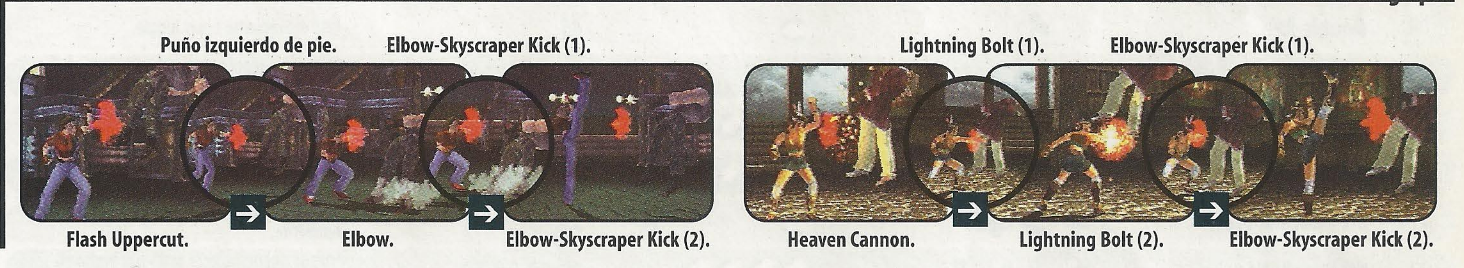


Upper-Razor's Edge (1). → Upper-Razor's Edge (2). → Upper-Razor's Edge (3). → Puño izquierdo de pie. → Razor's Edge (1). → Razor's Edge (2).

Hop Kick (derecha). → Elbow. → Elbow. → Elbow. → Elbow-Skyscraper Kick (1). → Elbow-Skyscraper Kick (2).

Mini G-Clef Cannon (1). → Mini G-Clef Cannon (2). → Lightning Bolt (1). → Lightning Bolt (2). → Elbow-Skyscraper Kick (1). → Elbow-Skyscraper Kick (2).

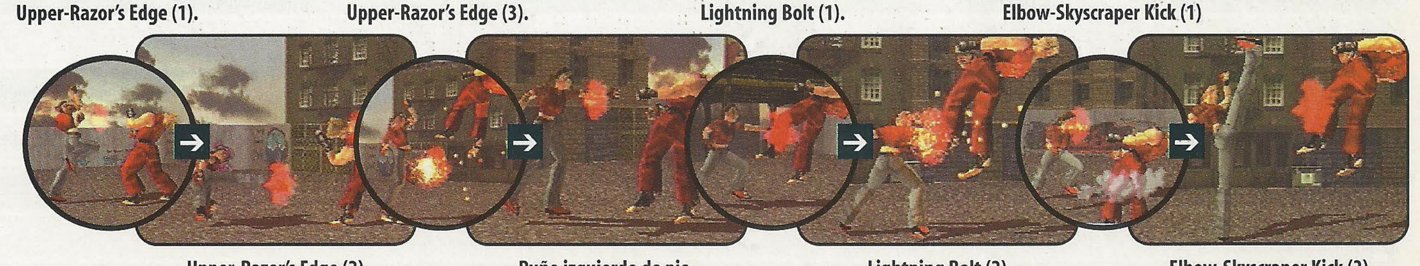
Combos aéreos de 5 golpes



Flash Uppercut. → Puño izquierdo de pie. → Elbow. → Elbow-Skyscraper Kick (1). → Elbow-Skyscraper Kick (2).

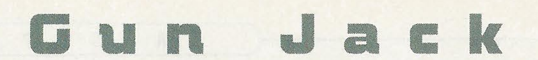
Heaven Cannon. → Lightning Bolt (1). → Lightning Bolt (2). → Elbow-Skyscraper Kick (1). → Elbow-Skyscraper Kick (2).

Combos aéreos de 8 golpes



Upper-Razor's Edge (1). → Upper-Razor's Edge (2). → Upper-Razor's Edge (3). → Puño izquierdo de pie. → Lightning Bolt (1). → Lightning Bolt (2). → Elbow-Skyscraper Kick (1) → Elbow-Skyscraper Kick (2)





Gun Jack

nacionalidad: desconocida.

edad: ?

estilo: power fight.

análisis: cuando jane tenía 8 años, fue rescatada de una guerra bacteriológica por jack-2, poco antes de ser destruído por un satélite. Ahora, con 27 años, lo ha reconstruido al 90%. La información restante la posee Heihachi.



golpes

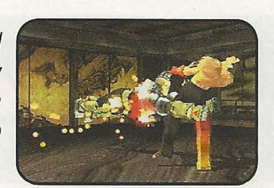
(1ª PARTE)

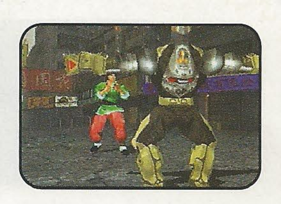
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Jack Hammer			18, 15, 18	-
02	Jab-Elbow-Hammer			12, 21, 20	Este movimiento es un Juggle.
03	Overhead Smash			21	-
04	Double Hammer			21, 22	-
05	High-Low Cross Cut Saw	⇒ ó →		22, 15	-
06	Cross Cut-Saw Blast	⇒ ó → ↘		22, 25	-
07	Sliding Attack	⇒ ó →		25	-
08	Double Axe	⇓		45	Este movimiento es un Juggle.
09	Sit	⇓	-	-	No golpea al oponente, sólo te sienta en el suelo para hacer los golpes 10 y 11.
10	Sit Punches-Left			10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer si antes has hecho el movimiento nº 9.
11	Sit Punches-Right			10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer si antes has hecho el movimiento nº 9.
12	Sit-Pancake Press	⇓		35	Similar al golpe nº 9, pero saltando hacia el oponente.
13	Sit Punches-Left			10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer si antes has hecho el movimiento nº 11.
14	Sit Punches-Right			10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer si antes has hecho el movimiento nº 11.
15	Whiff Body Press	⇘		20	En la sección de llaves se explica el funcionamiento de este golpe más a fondo.
16	Thunder Slap	⇘		12	-
17	Rushing Uppercut-Left	↘		10, 15, 10, 15	El último golpe de este combo es un Juggle.
18	Rushing Uppercut-Right	↘		10, 15, 12, 15	El último golpe de este combo es un Juggle.
19	Debugger	⇐ ⇙ ⇓ ↘		29	-
20	Megaton Blast	⇐ ⇙ ⇓ ↘		40	-
21	Machine Gun Blast	⇙		15, 15, 15, 15, 15, 40	-



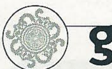


A pesar de que su estilo de lucha es similar al de Kuma, muchos de sus golpes le hacen muy diferente, al contrario de lo que ocurría en TEKKEN o TEKKEN 2. Su punto débil es, como siempre, su lentitud y su volumen corporal.





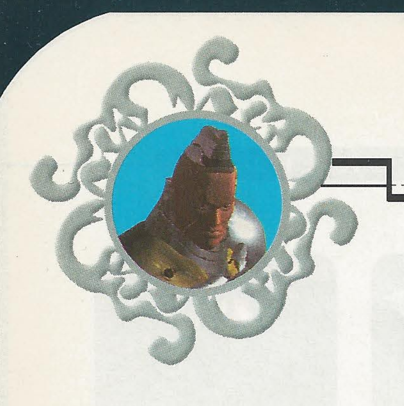




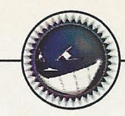
golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
22	Cossack Dance	⇙ 3 4 3 4 3 4	↘ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘	18, 12, 10, 12, 12, 12	-
23	Pancake Press	⇗ 3+4	→	26	-
24	Press Punches-Left	1 2 1 2	↘ ↘ ↘ ↘	10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer después de los movimientos 9, 23 o 43.
25	Press Punches-Right	2 1 2 1	↘ ↘ ↘ ↘	10, 10, 10, 10	Sólo se puede hacer después de los movimientos 9, 23 o 43.
26	Killing Uppercut	1	→	12	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
27	Batter Up	1+2	→	21	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
28	Batter Up-Smash	1+2 1+2	→ →	21, 17	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
29	One-Two Blast	↓ 1 2	↘ →	10, 25	-
30	Takedown	↓ 1+2	↘	21	-
31	Windmill Punches	↓ ⇘ 1 2 1 1	→ → → ↗	12, 15, 15, 30	El último golpe le produce al oponente un Guard Stun.
32	Rushing Uppercut	↓ ↘ 2 1 2	→ → →	10, 10, 15	-
33	Hammer Rush-High	↓ ↘ 2 ⇨ 1	→ ↗	10, 8	-
34	Hammer Rush-Mid	↓ ↘ 2 ⇘ 1	→ →	15, 10	-
35	Hammer Rush-Low	↓ ↘ 2 ⇩ 1	→ ↘	10, 8	-
36	Hammer Rush-High	↓ ↘ 1 2 ⇨ 1	→ → ↗	15, 12, 12	-
37	Hammer Rush-Mid	↓ ↘ 1 2 ⇘ 1	→ → →	15, 12, 15	-
38	Hammer Rush-Low	↓ ↘ 1 2 ⇩ 1	→ → ↘	15, 12, 8	-
39	Sweep Rush-High	↓ 1 1 1 2 ⇨ 1	↘ ↘ → → → ↗	12, 8, 12, 12, 12	-
40	Sweep Rush-Mid	↓ 1 1 1 2 ⇘ 1	↘ ↘ → → → →	12, 8, 12, 12, 15	-
41	Sweep Rush-Low	↓ 1 1 1 2 ⇩ 1	↘ ↘ → → → ↘	12, 8, 12, 12, 8	-
42	Low Cross Cut Saw	↓ ↘ 1+2	↘	21	-
43	Wakeup Hammer	↓ 1+2	→	12	Sólo puede hacerse cuando Gunjack está tirado en el suelo, justo antes de levantarse.
44	Megaton Upper	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ ↘ 2	→	22	Este movimiento es un Juggle.
45	Dark Greeting	→ 4 1	→	101	-
46	Giant Foot Stomp	3+4	↗	60	Cuantas más veces pulsemos las dos patadas, más lejos llegará Gunjack en su vuelo.
47	Windup Punch	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ 1	→	20, 40, 60, 80, 190	Si repetimos la secuencia (sin pulsar el botón) hasta 5 veces, el golpe se hace Unblockeable.



Gun Jack







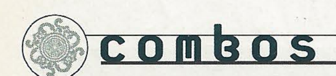






llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Body Slam	1+3	1	35	-
02	Lift Slam	2+4	2	30	-
03	Pyramid Driver	⇩ ⇘ ⇨ 1	1	40	-
04	Ground Zero	⇗ 1+2	1	33	-
05	Lift Up-Megaton Hit	⇗ 1+2 ⇩ ⬊ 2	-	60	-
06	Backbreaker	⇩ ⇙ ⇦ 2	2	45	-
07	Volcano	⇘ 2+4	2	30	-
08	Volcano Blaster	⇘ ⇘ 2+4	2	30	Esta llave lanza al oponente al aire a modo de Juggle.
09	Body Smash	⇙ 2+3	2	32	-
10	Choke Slam	⇨ ➡ 2+3	2	35	-
11	Pile Driver	⇙ ⇨ 1+2	1+2	58	-
12	Long Bomb	1+3 ó 2+4	1	40	Para hacerle esta llave al oponente, es necesario agarrarle por su lado izquierdo.
13	Hanging Neck Throw	1+3 ó 2+4	-	30	Para hacerle esta llave al oponente, es necesario agarrarle por su lado derecho.
14	Spinal Crush	1+3	-	32	Para hacerle esta llave al oponente, es necesario agarrarle por la espalda.
15	Throw Away	2+4	-	35	Para hacerle esta llave al oponente, es necesario agarrarle por la espalda.
16	Body Press	⇘ 1+3	-	58	-
17	Body Press-Hammer	⇘ 1+3 1+2	-	40	-

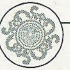


combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
⇗ 1 (15)	1 (8)	△ 4 (5)	3 (5)	4 (5)	△ 1 (8) → ↓		↑ →	△ ⇩ 1+2 (12)	1+2 (35)
⇩ 2 (10)	1 (6)	1 (5)	△ 1 (7)	2 (7)	1 (6)	2 (6)	1 (8)	1+2 (21)	1+2 (25)

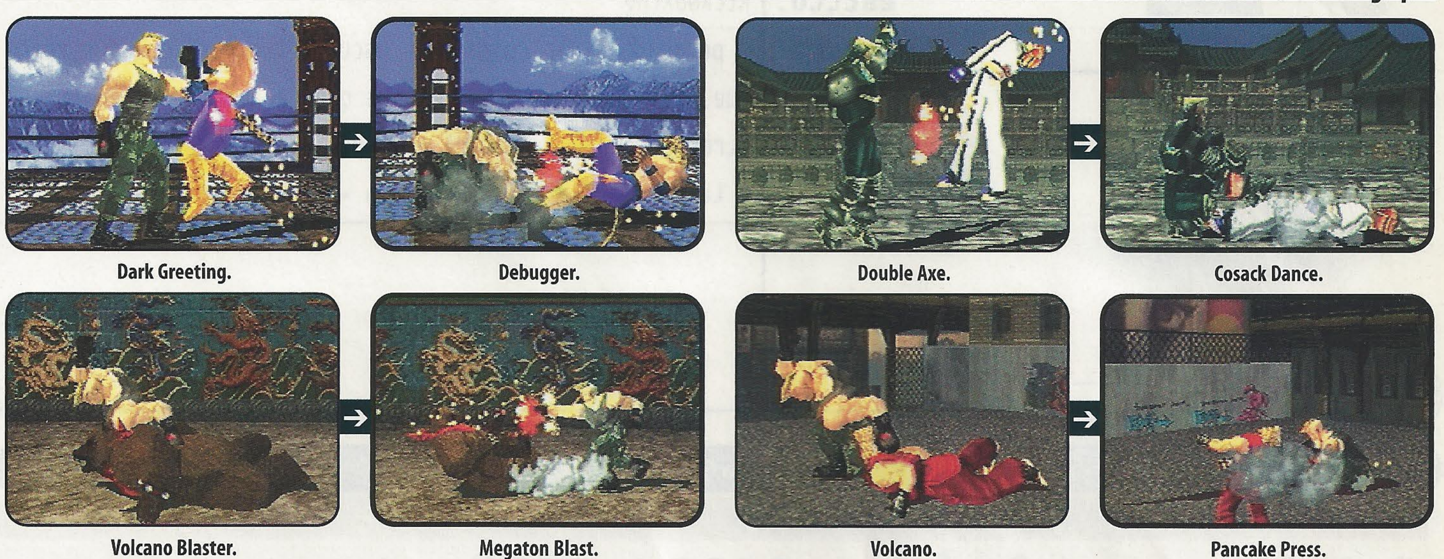






combos aéreos

Combos aéreos de 2 golpes



Dark Greeting. Debugger. Double Axe. Cosack Dance.

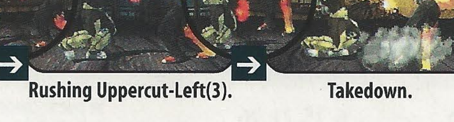
Volcano Blaster. Megaton Blast. Volcano. Pancake Press.

Combos aéreos de 5 golpes



Rushing Uppercut-Left(2). Rushing Uppercut-Left(4). Rushing Uppercut-Left(2). Double Hammer (1).







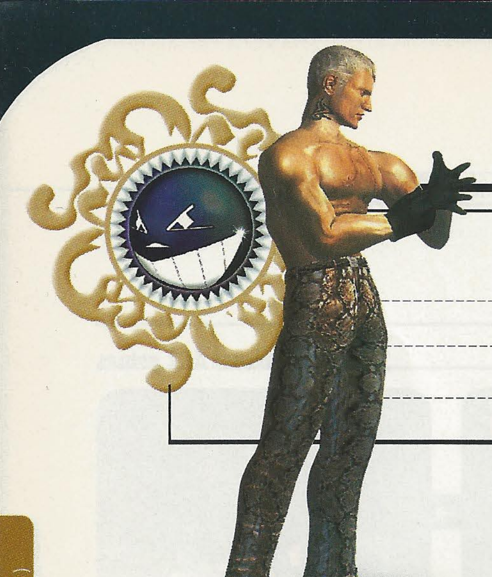
Rushing Uppercut-Left(1). Rushing Uppercut-Left(3). Takedown. Rushing Uppercut-Left(1). Rushing Uppercut-Left(3). Double Hammer (1).

Combos aéreos de 4 golpes



Double Axe. Machine Gun Blast (1). Machine Gun Blast (2). Machine Gun Blast (3).

Killing Uppercut. Puño derecho de pie. Puño derecho de pie. Cross Cut Saw Blast.



Bryan Fury

nacionalidad: estadounidense

edad: 29

estilo: kickboxing

análisis: A pesar de estar rodeado de oscuros rumores, Bryan siempre fue un gran detective... hasta que le asesinaron en un tiroteo en Honk Kong. El Dr. Abel se encargó de devolverlo a la vida mediante su proyecto «Cyborg Army».

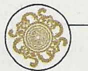


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			6,8	-
02	Bruce Rush			6,8,11,14	-
03	Rush Low Kick			6,8,11,12	-
04	One-Two Punch-Low Kick			6,8,15	-
05	Hammer Driver	ó ↓		14,21	-
06	Punch-Double Spin Kick			6,15,17	-
07	Running Blind			6,15,17,16	-
08	Dash Changeup			6,15,21,26	Se puede cancelar el combo con «delante+ puño derecho» antes del tercer golpe.
09	Lair's Dance			6,15,21,21,21	Se puede cancelar el combo con «delante+ puño derecho» o con SS antes del tercer golpe.
10	Dance Of Doom			6,15,21,21,26	Se puede cancelar el combo con «delante+ puño derecho» o con SS antes del tercer golpe.
11	Quick Spin Kick			16,16	-
12	Bruce Special-Elbow			18,11,10,14	-
13	Bruce Special-Low Kick			18,11,10,12	-
14	Triple Roundhouse	→		18,14,18	-
15	Mach Breaker	⇒ →		30	-
16	Spinning Roundhouse	⇒ →		36	-
17	Side Step Elbow	⇒		26	-
18	Slash Kick	⇒ ⇒ ⇒		36	-
19	Light Back Knuckle	⇐		21	Si el oponente recibe este golpe como counter, queda en estado de Stun.
20	Double Back Knuckle	⇐		21,21	Si el oponente recibe el primer golpe como counter, queda en estado de Stun.
21	Hands Of Doom	⇐		21,21,21	Si el oponente recibe el primer golpe como counter, queda en estado de Stun.



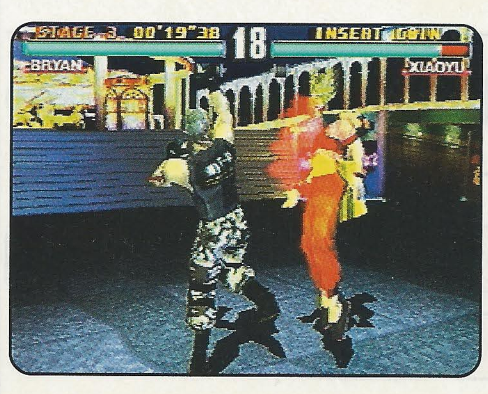


golpes

(2ª PARTE)

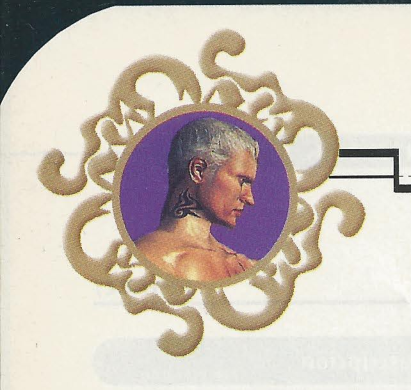
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
22	Rush Of Doom	⇦ 2, 1, 4	Alto, Alto, Medio	21, 21, 26	Si el oponente recibe el primer golpe como counter, queda en estado de Stun.
23	Backhand-Side Stunner	⇦ 2, 4	Alto, Medio	21, 26	Si el oponente recibe el primer golpe como counter, queda en estado de Stun.
24	Front Kick	⇦ 3	Alto	20	-
25	Front Kick-Rush Elbow	⇦ 3, 2, 1, 2	Alto, Alto, Medio, Medio	20, 12, 11, 14	-
26	Front Kick-Rush Low Kick	⇦ 3, 2, 1, 4	Alto, Alto, Medio, Bajo	20, 12, 11, 12	-
27	Front Kick-Knee	⇦ 3, 4	Alto, Medio	20, 12	-
28	Flying Knee Kick	⇦ ← 4	Alto	25	Si el oponente bloquea este ataque, queda en estado de Stagger durante unos segundos.
29	Thin Low Kick	⇩ 3+4	Bajo	15	-
30	Left Body Blow	⇘ 1	Medio	10	-
31	One Two-Body Blow	⇘ 1, 2	Medio, Medio	10,16	-
32	Vulcan Body Blow	⇘ 1, 1, 1, 1, 2	Medio, Medio, Medio, Medio, Medio	10, 15, 12, 11, 16	-
33	Rolling Driver	⇧ ó ⇗ 3	Medio	25	-
34	Orbital Heel Kick	⇧ ó ⇗ 4	Medio	21	-
35	Right Body Blow	⇘ 2	Medio	16	-
36	Snake Edge	⇘ 3	Bajo	17	-
37	Power Axe	⇘ 4	Medio	26	-
38	Sway-Slash Elbow	⇩ ⇙ ⇦ 2	Alto	21	Si no pulsamos el botón de ataque, el movimiento puede servir para esquivar golpes.
39	Left Upper	1	Medio	18	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Juggle.
40	Right Upper	2	Medio	18	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie. Juggle.
41	Fisherman's Slam	2 ← → 2	Medio	18, 21	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
42	Double Power Knee	3, 4	Medio, Medio	22, 16	Pasando de agachado a de pie. Si el primer golpe es counter, el oponente queda en Stun.
43	Short Uppercut	1+2	Medio	12	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.

BRYAN FURY (2)

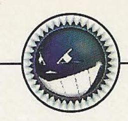


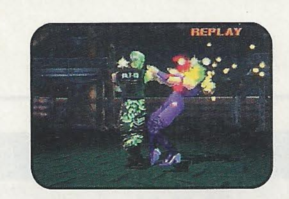


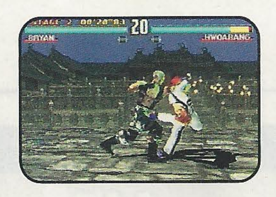




Bryan Fury













golpes

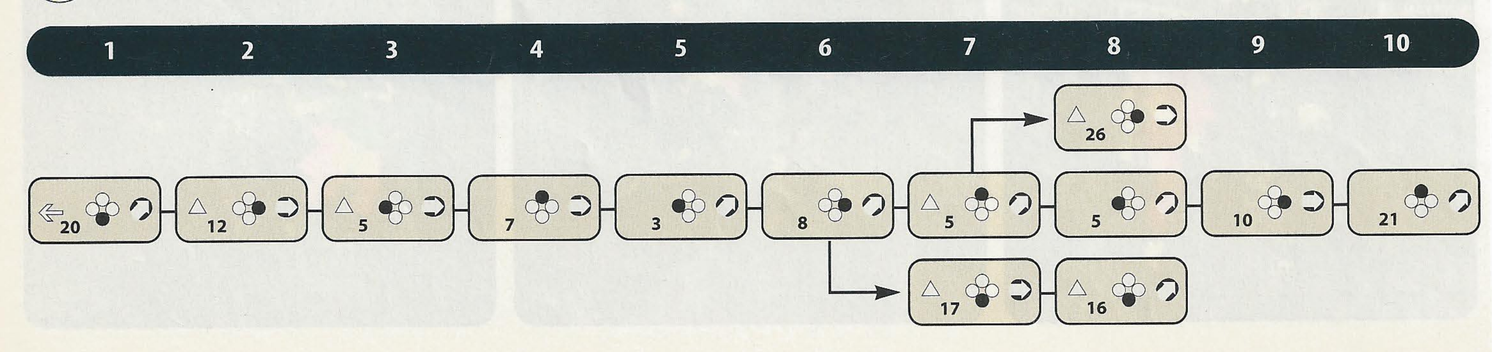
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
44	Rising Kick			28	Sólo puede hacerse mientras el personaje pasa de estar agachado a estar de pie.
45	Head Hunter			33	Sólo puede hacerse mientras el personaje está realizando un Sidestep.
46	Cheap Trick			28	Sólo puede hacerse mientras el personaje está realizando un Sidestep.
47	Shell Shock			26	Sólo puede hacerse mientras el personaje está realizando un Sidestep.
48	Taunt			0	Sirve para incitar al oponente. A pesar de que golpea, no resta energía al contrario.
49	Low Parry	↓ ó ↙ ó		-	Como su nombre indica, este golpe se trata de un Parry contra los golpes bajos.
50	Gravity Blow	→		21	Este golpe es un Unblockeable.
51	Meteor Smash	←		60	Este golpe es un Unblockeable.

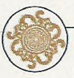
llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Swing DDT			30	-
02	Gravity Suplex			30	-
03	Chains Of Misery	↓ ↘ ↓ ↘		10, 8, 27	-
04	Gravity Elbow	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
05	Knee Blast	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
06	Neck Wringer	ó	-	60	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.

combos

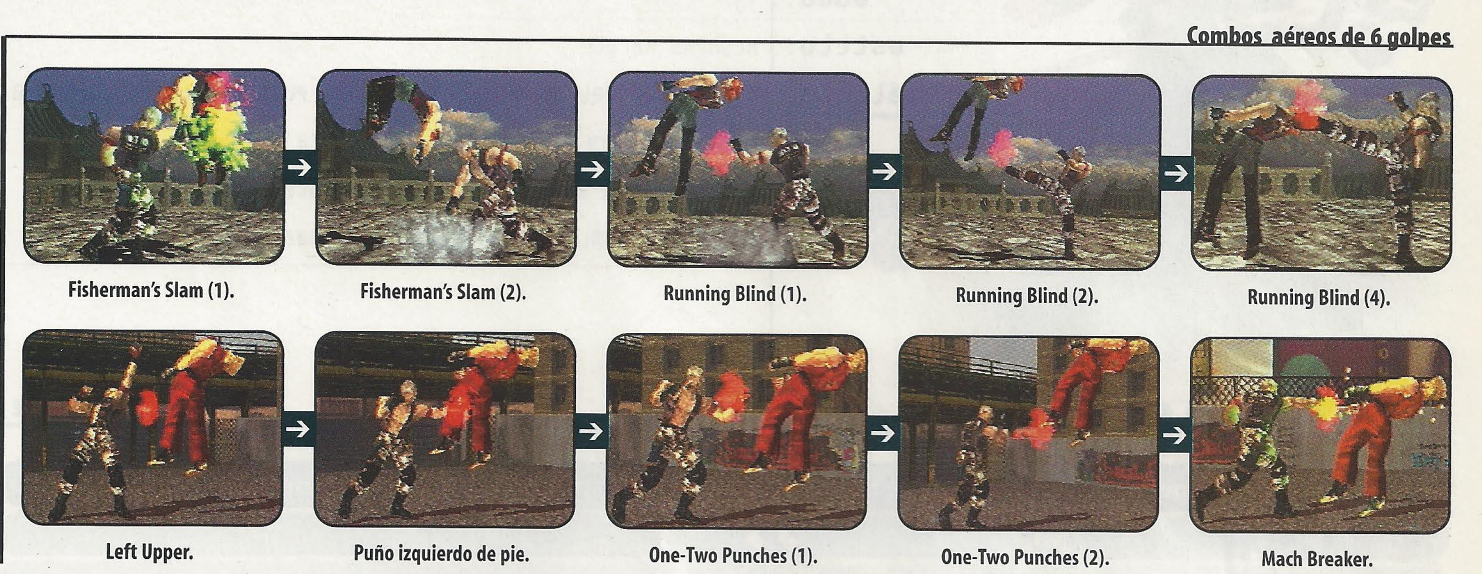






combos aéreos

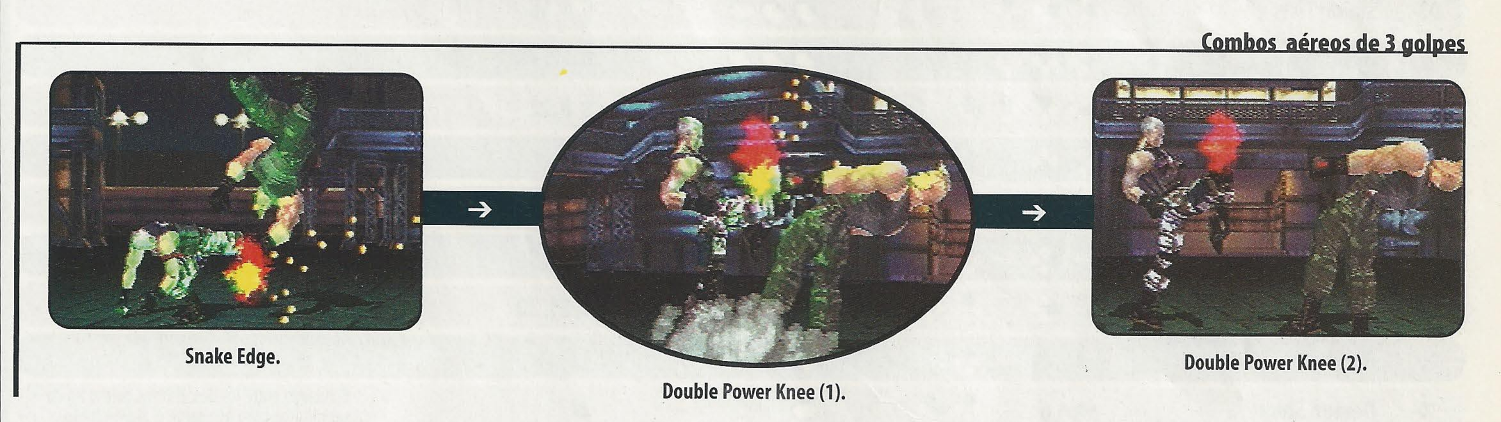
Combos aéreos de 6 golpes



Fisherman's Slam (1). Fisherman's Slam (2). Running Blind (1). Running Blind (2). Running Blind (4).

Left Upper. Puño izquierdo de pie. One-Two Punches (1). One-Two Punches (2). Mach Breaker.

Combos aéreos de 3 golpes



Snake Edge. Double Power Knee (1). Double Power Knee (2).

Combos aéreos de 4 golpes



Puño izquierdo de pie.

Orbital Heel Kick. Puño izquierdo de pie. Mach Breaker.

Rush Of Doom (1).

Fisherman's Slam. Rush Of Doom (2). Rush Of Doom (3).

Combos aéreos de 2 golpes



Double Power Knee (1) (C). Gravity Suplex o Swing DDT. Fisherman's Slam. Mach Breaker.



Heihachi Mishima

nacionalidad: japonés (aunque su gobierno lo niegue).

edad: 73

estilo: mishima karate.

análisis: el ganador del anterior torneo del puño de hierro vuelve a convocarlo por dos motivos: dar caza a toshin, el dios de la guerra, y destruir al último descendiente de su propia estirpe, su misterioso nieto, jin kazama.

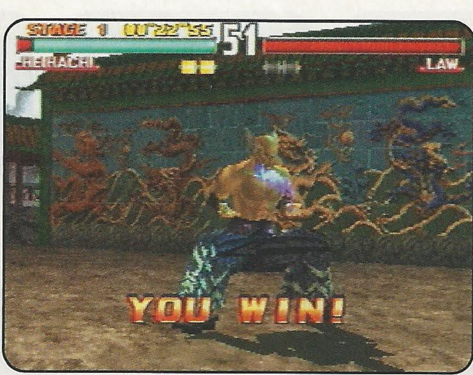


golpes

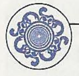
(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			8, 8	-
02	Sining Fists			5, 8, 18	-
03	Devil Fists			6, 10, 18	-
04	Demon Executer			5, 8, 22	El retardo entre los dos últimos golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
05	Demon Scissors			25	El retardo entre los dos golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
06	Demon Palm			22	-
07	Demon Massacre	⇨ ⇦		6, 21, 35	-
08	Demon Lair	⇨ ⇦		6, 21, 30	-
09	Backhand	→ ó ⇨		18	-
10	Demon Shout	→ ó ⇨		22	El retardo entre los dos últimos golpes ha de ser mínimo para que salga el movimiento.
11	Right Splits Kick	⇨		27	-
12	Demon Uppercut	⇨ →		30	-
13	Left Splits Kick	⇨ →		24	Si el oponente recibe este golpe como Counter, queda en estado de Stun.
14	Slash Kick	⇨ ⇨ ⇨		30	-
15	Demon's Boar	⇦		25	-
16	Shadow Step	⇦ ⇦	-	-	Este movimiento no golpea al oponente, tan sólo sirve para escapar.
17	Hammer Punch	⇩		15	-
18	Hammer-Power Punch	⇩		15, 26	-
19	Geta Stomp	⇩		25	Sólo puede llevarse a cabo si el oponente se encuentra tirado en el suelo.
20	Twin Pistons	⇘		8, 21	-
21	Hell Axle	⇗		17, 22	-









golpes

(2ª PARTE)

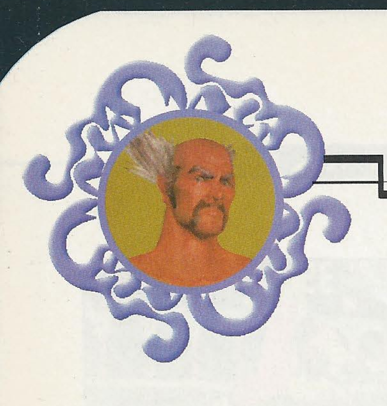
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
22	Rising Sun	↗ ✤ ✤	◒ ◒	25, 15	-
23	Death Fist	↓ ↘ → ✤	◒	30	-
24	Thunder Godfist	→ ↓ ↘ ✤	◒	35	-
25	Wind Godfist	→ ↓ ↘ ✤	◒	25	-
26	Jumping Mid Kick	→ ↓ ↘ ✤	◒	35	-
27	Jumping Low Kick	→ ↓ ↘ ✤	◒	21	-
28	Hell Sweeps	→ ↓ ↘ ✤ ✤ ✤	◒ ◒ ◒	17, 14, 14	Cualquiera de las dos últimas patadas puede ser sustituida por los golpes 29, 30 o 31.
29	Thunder Godfist	✤	◒	35	Sólo puede llevarse a cabo en lugar del último o penúltimo golpe del movimiento nº 28.
30	Demon Godfist	✤	◒	25	Sólo puede llevarse a cabo en lugar del último o penúltimo golpe del movimiento nº 28.
31	Tsunami Kick	✤ ✤	◒ ◒	12, 21	En lugar del último/penúltimo golpe del nº28 o mientras pasas de agachado a de pie.
32	Charging Hard	→	◒	20-30	Este movimiento es un Reversal que sólo funciona contra las patadas derechas (de pie).
33	Anger	✤	-	-	Este movimiento tan sólo sirve para incitar al oponente.
34	Lightning Hammer	↓ ✤	◒	70	Este golpe es un Unblockeable



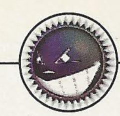








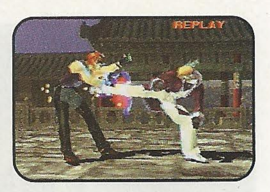
Heihachi Mishima







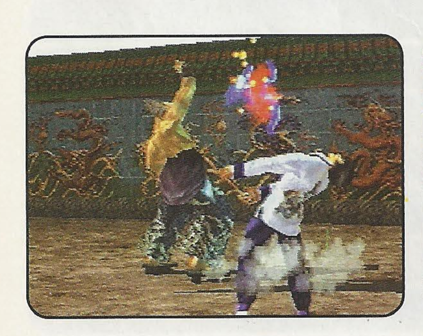






llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Neck Breaker			30	-
02	Powerbomb			30	-
03	Stonehead	→ →		33	-
04	Headbutt Carnival	→ →		29	Sólo puede hacerse contra Jin, Paul, Lei, Kuma y Heihachi. Puede devolverse continuamente.
05	Neck Chopper	ó		40	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
06	Freefall	ó		46	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
07	Atomic Drop	ó		60	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.





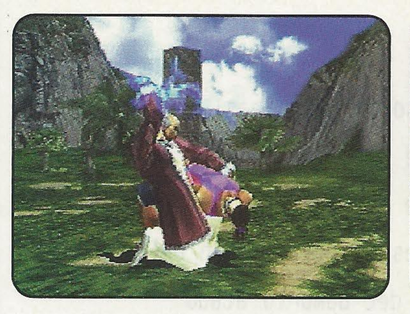
Heihachi Mishima vuelve a organizar el torneo del puño de hierro con la esperanza de enfrentarse a su nieto Jin, y hasta al dios de la guerra Toshin, sin importarle lo más mínimo su edad. A pesar de tener nada menos que 73 años, Heihachi está hecho un mulo.

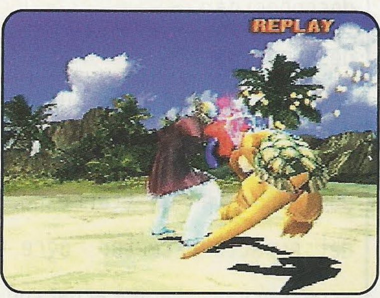




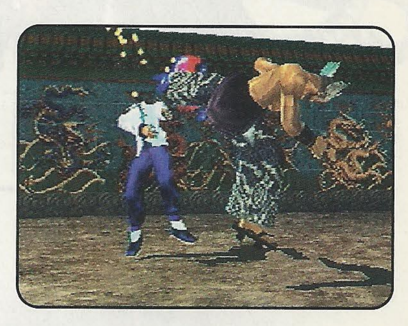
combos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
→→ 7	8	6	7	△ 6	11	△ 5	5	8	30
									30 (desde 9)
↘ 17	5	△ 6	8	8	△ 5	10	5	△ 6	35
						5 (desde 6)	8	21	25





La mayoria de los golpes de Heihachi Mishima resultan letales, al igual que los de Paul, al que se asemeja en alguno de sus golpes. Su Unblockeable (Reversal incluido) y sus combos aéreos son de lo más efectivo de todo el juego. Más sabe el diablo por viejo, que por diablo...





combos aéreos

Combos aéreos de 4 golpes



One-Two Punches (1). — Rising Uppercut.. → One-Two Punches (2). → Patada derecha de pie.

Twin Pistons (2). — Twin Pistons (1). → Twin Pistons (1). → Twin Pistons (2).

Twin Pistons (2). — Twin Pistons (1). → Puño izquierdo de pie. → Demon's Boar.

One-Two Punches (1). — Demon Uppercut. → One-Two Punches (2). → Demon Uppercut.

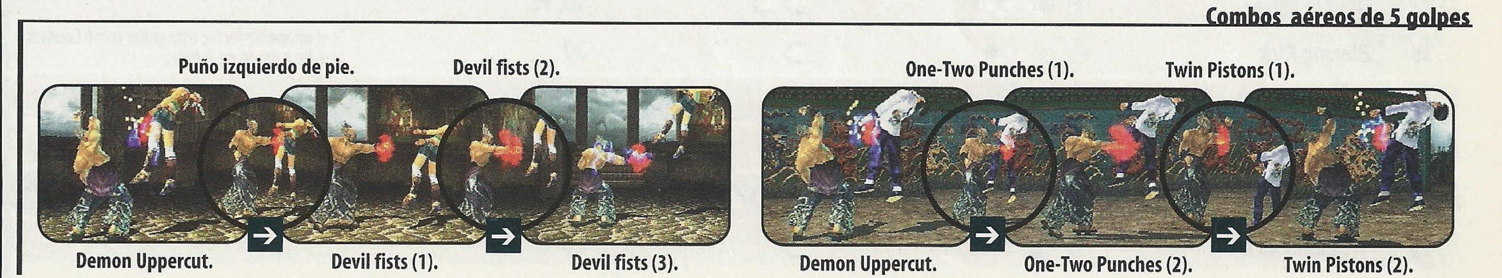
Combos aéreos de 2 golpes



Demon Uppercut. → Demon's Boar.

Left Splits Kick (C). → Death Fist.

Combos aéreos de 5 golpes



Puño izquierdo de pie. Devil fists (2). — Demon Uppercut. → Devil fists (1). → Devil fists (3).

One-Two Punches (1). Twin Pistons (1). — Demon Uppercut. → One-Two Punches (2). → Twin Pistons (2).



Ogre/True Ogre

nacionalidad: desconocida.

edad: desconocida.

estilo: desconocido (se dice que absorbe las almas).

análisis: una leyenda india cuenta que ogre fue un arma de guerra abandonada en la tierra hace mucho tiempo por criaturas del espacio exterior. ogre es la encarnación del guererro; True ogre es la encarnación del demonio alado.



golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			5,8	-
02	Shining Fists			5,8,15	-
03	Devil Fists			5,8,18	-
04	Cross-Backhand			12,21	-
05	Demon Scissors			25	Al terminar, Ogre queda en posición KNOCKDOWN (en el suelo y boca arriba).
06	Power Punch	⇨		28	-
07	Right Splits Kick	⇨		27	-
08	Shoulder Ram	⇨		30	-
09	Hammer Fist	⇨ →		40	-
10	Left Splits Kick	⇨ →		23	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
11	Bazooka Kick	⇨ →		35	-
12	Hammer Heel	⇨ ⇨		20	-
13	Exploder	⇨ →		40	Al terminar, Ogre queda en posición RESTING.
14	Dragon Dive	⇨ ⇨		15	-
15	Slash Kick	⇨ ⇨ ⇨		30	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
16	Shin Kick-Head Kick	⇩		7,20	-
17	Double Elbow	⇘		16,10	-
18	Blazing Kick	⇩ ⇙		30	Si el oponente recibe este golpe como Counter, le sube a modo de Juggle.
19	Double Knuckle	↑		35	-
20	Delay Double Knuckle	⇧		35	-
21	Hunting Hawk	⇗		35	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
22	Windmill Kick	⇖		20	-











golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Windmill-Tooth Fairy	⇖ LK RP	↗ →	20, 25	Este golpe es un Juggle.
24	Heavy Body Blow	RP	→	25	Si el oponente bloquea este ataque, le crea un Guard Stun.
25	Infinity Kick Combo	LK LK ⇩ LK LK	→ → ↘ →	10, 25, 15, 10, ...	Si se sigue pulsando LK, el combo es infinito. Combinable con los golpes 26, 27 y 28.
26	Infinity Extension	⇧ LK	↗	15, ...	Sólo se puede hacer una vez iniciado el golpe nº 25.
27	Infinity Extension	⇘ LK	→	15, ...	Sólo se puede hacer una vez iniciado el golpe nº 25.
28	infinity Extension	⇩ LK	↘	10, ...	Sólo se puede hacer una vez iniciado el golpe nº 25.
29	Tsunami Kick	RK RK	→ →	13, 21	Sólo puede hacerse mientras Ogre pasa de estar agachado a estar de pie.
30	Rising Kick	LK+RK	↗	28	Sólo puede hacerse mientras Ogre pasa de estar agachado a estar de pie.
31	Groin Punch	⬇ ⇨ LP	→	30	-
32	Power Slap	⬇ ⇨ RP	→	40	-
33	Low Backhand Sweep	⬇ ⇘ RP	↘	25	-
34	Snake Creeper	⬇ LK LK LK	↘ ↘ →	12, 19, 25	El último golpe de este combo le hace un Juggle al oponente.
35	Snake Dimension	⬇ LK LK ⇩ LK	↘ ↘ ↘	12, 19, 7	-
36	Deadly Slice	⇦ RP	→	22	Este golpe es un Unblockeable.
37	God Reverse	⇦ LP+RP	→	25	Este golpe es un Unblockeable.
38	Killing Blow	⇦ RP+LK	→	60	Este golpe es un Unblockeable.
39	Serpent's Venom	⇨ ➡ RP	→ →	15, 20	El segundo golpe de este combo es Unblockeable.
40	Deadly Slash	⇨ ⇨ RP	→	25	Este golpe es un Unblockeable.



Cualquiera de vosotros que haya jugado a alguno de los dos anteriores capítulos de la saga reconocerá en segundos decenas de movimientos que Ogre ejecuta y que pertenecen a personajes como Bruce o Wang.

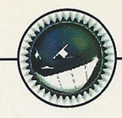






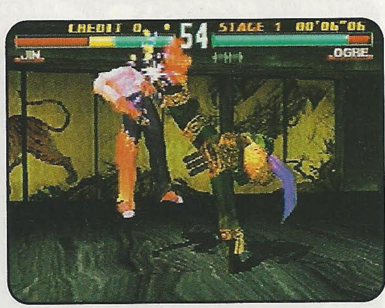


Ogre/True Ogre











golpes

(3ª PARTE)

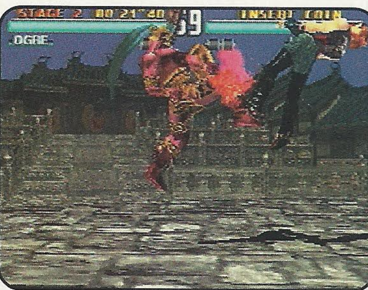
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
41	Dragon Power Punch	← ← [botón]	[icono]	100	Este golpe es un Unblockeable.
42	Bloody Scissors	↙ [botón]	[icono]	60	Este golpe es un Unblockeable.
43	Burning Knuckle	↑ ↓ [botón]	[icono]	45	Este golpe es un Unblockeable.
44	Delay Burning Knuckle	↑ ↓ [botón]	[icono]	45	Este golpe es un Unblockeable.
45	Evil Wheel	↑ [botón]	[icono]	25	SOLO puede hacerlo True Ogre.
46	Buffalo Horn	↘ [botón]	[icono]	25	SOLO puede hacerlo True Ogre. Es un Juggle.
47	Low Tail Spinner	↓ [botón]	[icono]	25	SOLO puede hacerlo True Ogre.
48	Mid Tail Spinner	↘ [botón]	[icono]	25	SOLO puede hacerlo True Ogre.
49	Double Mid Tail Spinner	↘ [botón] [botón]	[icono] [icono]	25, 25	SOLO puede hacerlo True Ogre.
50	Deadly Revenge	↓ ↘	-	-	SOLO puede hacerlo True Ogre. Sólo puede hacerse despues de recibir un puño al medio.
51	Hell Flame	[botón]	[icono]	30	SOLO puede hacerlo True Ogre.
52	Blazing Inferno	↓ [botón]	[icono]	40	SOLO puede hacerlo True Ogre. Si el oponente se agacha, no recibirá el golpe.
53	Owl's Hunt	[botón]	[icono]	40	SOLO puede hacerlo True Ogre y solo se puede hacer si estás tirado en el suelo.



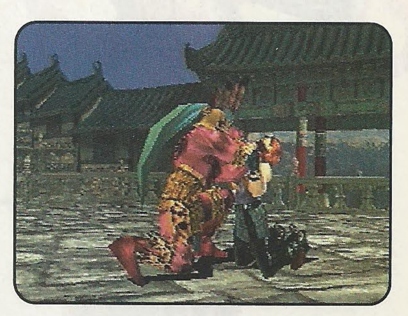
llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Body Slam	[botón]	[botón]	30	-
02	Bear Hug	[botón]	[botón]	10, 25	-
03	Waning Moon	↘ ↘ [botón]	-	30	-
04	Choke Slam	[botón] ó [botón]	[botón]	10, 15, 25	Para llevar a cabo esta llave, es necesario agarrar al oponente desde su lado izquierdo.
05	Power Wringer	[botón] ó [botón]	[botón]	40	Para llevar a cabo esta llave, es necesario agarrar al oponente desde su lado derecho.
06	Swing Swung	[botón] ó [botón]	-	70	Para llevar a cabo esta llave, es necesario agarrar al oponente por la espalda.





Uno de los puntos que hacen más poderoso a Ogre es la gran cantidad de movimientos Unblockeables que posee. True Ogre resulta incluso más sencillo de vencer, debido sobre todo al gran tamaño de éste y a la lentitud con la que ejecuta todos sus movimientos.

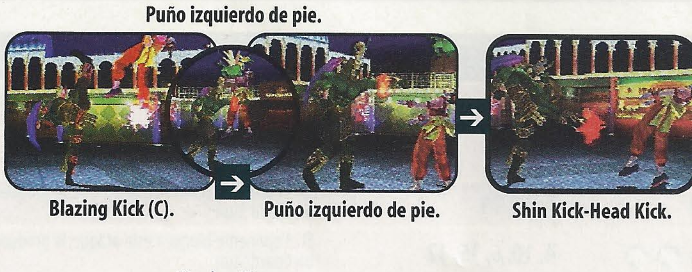




combos aéreos

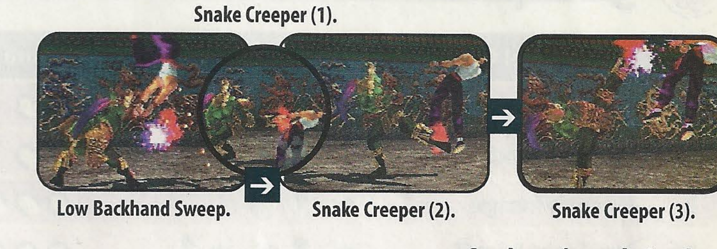
Combos aéreos de 4 golpes

Puño izquierdo de pie.



Blazing Kick (C). Puño izquierdo de pie. Shin Kick-Head Kick.

Snake Creeper (1).



Low Backhand Sweep. Snake Creeper (2). Snake Creeper (3).

Waning Moon.



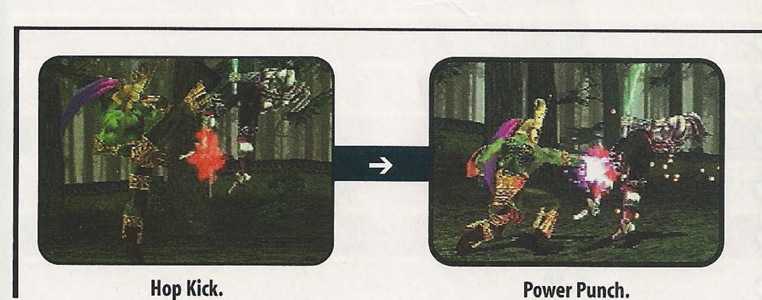
Heavy Body Blow (C). Low Backhand Sweep. Hammer Fist.

Combos aéreos de 3 golpes

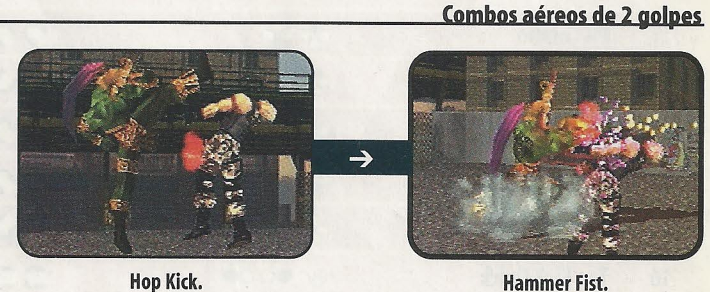


Powerslap. LK agachado. Hammer Fist.

Combos aéreos de 2 golpes

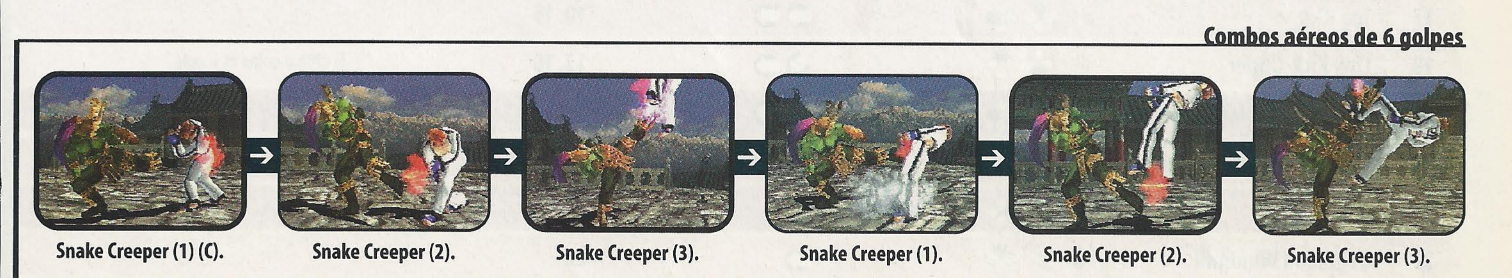


Hop Kick. Power Punch.



Hop Kick. Hammer Fist.

Combos aéreos de 6 golpes



Snake Creeper (1) (C). Snake Creeper (2). Snake Creeper (3). Snake Creeper (1). Snake Creeper (2). Snake Creeper (3).





Anna Williams

nacionalidad: Irlandesa.

edad: 20

estilo: Bone Martial Arts y Aikido.

análisis: Al conocer la noticia de que su hermana iba a ser utilizada para experimentar con el sistema de criogenización del Dr. B., quizo que la hicieran lo mismo. Quería evitar que ella envejeciera y su hermana no.

golpes

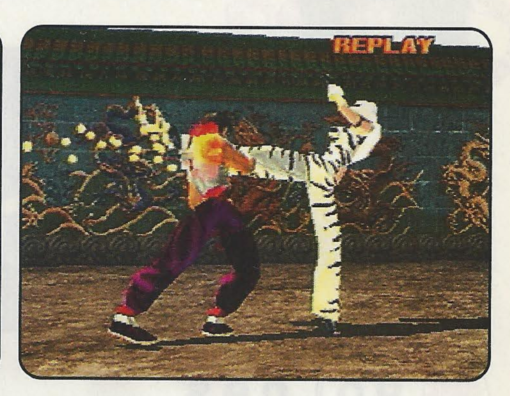
(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			4, 10	-
02	Uppercut-Punch	↘		10, 15	-
03	Bermuda Triangle			4, 10, 15	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
04	Mini Snake-Feint SS			4, 10, 6, 15, 12	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
05	Quick Snake Mid			4, 10, 6, 15, 12, 17	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
06	Quick Snake Low			4, 10, 6, 15, 12, 21	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
07	Quick Snake Grabber	↗		1, 10, 6, 15, 12, 12, 10	Si el oponente bloquea este ataque, le produce un Guard Stun.
08	PDK Quick Combo			4, 8	-
09	Double Punch-DK Combo			10, 6, 8	-
10	Punch-Anna Bomb	→		10, 20	-
11	PK Combo			10, 20	-
12	PDK Combo	↓		10, 10	-
13	Cross-Roundhouse			10, 15	-
14	Left-Right HK			25, 15	-
15	High Kick-Low Kick			15, 15	-
16	Toe Kick Quick	↓		5, 10	-
17	Toe Kick	↓		10, 15	-
18	Low Kick-Upper	↓		12, 10	El último golpe es Juggle.
19	Left LK-Right HK	↓		12, 15	-
20	Right LK-Backhand Chop	↓		7, 10	Si pulsas arriba o abajo después de hacer el golpe, harás un Sidestep.
21	Arm Stab	↓ →		27	-
22	Overhead Windmill	↓ →		22	-







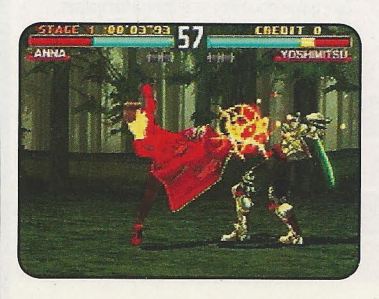




golpes

(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Arm Sweep	↓ ↘		18	-
24	Guard Break			0	-
25	Delay Guard Break	→		0	-
26	Super Riser	⇩ ⇘ ⇨		15	Si el oponente recibe el golpe de Counter, le produce un Juggle.
27	Anna Bomb			20	-
28	Power Anna Bomb	⇨ →		25	-
29	Head Banger	⇨ →		21	-
30	Rolling Kick	⇨ →		20	Al terminar el movimiento, Anna queda tumbada en el suelo, en posición KNOCKDOWN
31	Super Creeper-Feint SS	⇘		10, 10, 15, 12	Si el oponente bloquea el último golpe, le produce un Guard Stun.
32	Super Creeper Mid	⇘		10, 10, 15, 12, 17	Si el oponente bloquea el último golpe, le produce un Guard Stun.
33	Super Creeper Low	⇘		10, 10, 15, 12, 21	Si el oponente bloquea el último golpe, le produce un Guard Stun.
34	Super Creeper Grabber	⇘ ⇗		10, 10, 15, 12, 12, 10	Si el oponente bloquea el último golpe, le produce un Guard Stun.
35	Creeping Snake	⇘		10, 12, 6, 8	-
36	Creeping Snake-L HK	⇘		10, 12, 20	-
37	Creeping Snake-L LK	⇘ ⇩		10, 12, 10	-
38	Creeping Snake-R HK	⇘		10, 12, 15	-





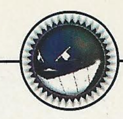
La técnica de lucha empleada por Anna es muy similar a la de Nina. Las principales diferencias radican en alguna que otra llave y en que Nina posee una cantidad ligeramente mayor de movimientos. Aún así, Anna posee ciertos combos especialmente atractivos que sólo ella posee. Elige, rubia o morena.







Anna Williams









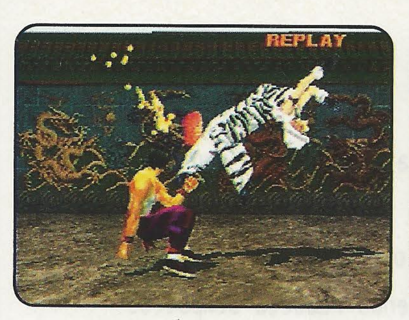


golpes

(3ª PARTE)

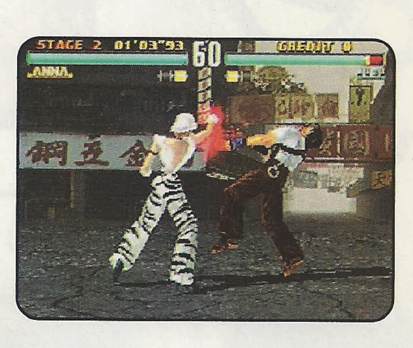
Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
39	Assault Bomb	↘		10, 10, 6	-
40	Flash Kick-Left LK	↘		10, 6, 8	-
41	Flash Kick-Right HK	↘		10, 6, 8, 15	-
42	Flash Kick-Punches	↘		10, 6, 8, 10, 6	-
43	Left Mid-Right HK	↘		10, 15	-
44	Triple Slaps	←		12, 8, 10	-
45	Double Slaps	←		15, 18	Si el oponente se bloquea el golpe, le produce un Guard Stun.
46	Leg Grabber	↗		12, 10	-
47	Nicolella	↑		20	-
48	Can Opener	↑		20, 10, 14	-
49	Can Opener-Feint SS	↑ ↑ ó ↓		20, 10, 14	Al terminar el movimiento, Anna hace un Sidestep hacia la dirección pulsada.
50	Hopping LK-Uppercut	↗ ↓		25, 10	-
51	Hopping LK-Right HK	↗ ↓		25, 15	-
52	Jump Kick Left	→ → →		20	-
53	Heel Stomp	↓ ó ↘		20	-
54	Arm Sweep			16	Sólo puede hacerse mientras Anna esta ejecutando un Sidestep.
55	Double Lift			8, 21	Sólo puede hacerse mientras Anna esta ejecutando un Sidestep. Es un Juggle.
56	Mystic Booty			0	Este golpe le produce al oponente un Stun doble.
57	High/Mid Reversal	← ó		Variable	Este golpe es un Reversal contra los golpes altos o medios.
58	Cat Stance	←		-	Si se hace en el momento oportuno, es un Parry contra los golpes bajos.
59	Cat Stance Kick	←		21	-
60	Bloody Scissors	↓		50	Este golpe es un Unblockeable.
61	Hunting Swan	↙		95	Este golpe es un Unblockeable. Puede cancelarse con el golpe nº 62.
62	Swan Cancel	↑ ↑	-	-	Sólo puede hacerse durante el golpe nº 61 y sirve para cancelarlo.







Si Nina resulta ser uno de los personajes más difíciles de vencer jugando contra la CPU, Anna no se queda corta. A pesar de no utilizar tantas llaves cuerpo a cuerpo como Nina, la gran variedad de golpes que desencadena en sus combos os destrozará en segundos.

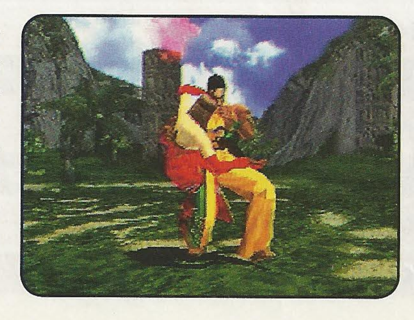


llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Arm turn	1+3	1	30	-
02	Lifting Toss	2+4	2	30	-
03	Neck Throw	↗ 1+2	1+2	40	-
04	Embracing Elbow	↘ ↘ 1	1+2	50	-
05	Triple Break	1+3 ó 2+4	-	60	Para hacer esta llave es imprescindible agarrar al oponente por la espalda.
06	Side Elbow Smash	1+3 ó 2+4	1	40	Para hacer esta llave es imprescindible agarrar al oponente por su lado izquierdo.
07	Legover Takedown	1+3 ó 2+4	2	38	Para hacer esta llave es imprescindible agarrar al oponente por su lado derecho.
08	Palm Grab	↓ ↘ → 1+2	2	15	Esta llave es combinable con las llaves 9, 10 o 14.
09	Arm Bar	3, 4, 3, 1+2	1+2	30	Sólo puede hacerse después de la llave nº 8.
10	S.R.A.L.	1, 3, 2, 1	1	20	Sólo puede hacerse después de la llave nº 8. Puede combinarse con las llaves 11, 12 o 13.
11	Rear G-Tech	3, 1, 4, 1+2, 1+2	1+2	25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10.
12	Falling R.A.L.	2, 1, 3, 4, 1+2	2	25	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10.
13	Galetech Toss	2, 3, 1+2, 3+4, 1+2	1	40	Sólo puede hacerse después de la llave nº 10.
14	Arm Sprain	1+3, 4, 1+2	2	30	Sólo puede hacerse después de la llave nº 8. Puede combinarse con las llaves 15 o 16.
15	Inverted Crux.	4, 3, 4, 3+4, 1+2, 3+4	1+2	32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 14.
16	Rear Cross	1+2, 4, 3, 1+2, 1+2, 1+2	1	32	Sólo puede hacerse después de la llave nº 14.



Los aires de superioridad y los «vaciles» se suceden en los combates de Anna, al igual que sucedía en cualquiera de los tres TEKKEN. *Si en las anteriores entregas Anna tenía pinta de «chula», en* TEKKEN 3 *se ha convertido en una vacilona impresionante.*







Gon

nacionalidad: desconocida.

edad: desconocida.

estilo: desconocido.

análisis: Gon no posee ninguna historia relacionada con el mundo TEKKEN, de hecho, no tenemos ni idea del motivo exacto por el que los chicos de NAMCO lo han incluido en TEKKEN 3 como personaje secreto. Al menos resulta simpático.

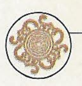


golpes

(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	Advancing Punches	1, 1, 1	↗ → →	5, 8, 6...	-
02	Mid Headbutt	3+4	→	25	-
03	Tailspins	4, 4, 4, 4, 4, 3+4	→ ↘ ↘ ↘ ↘ →	10, 10, 10, 10, 10, 25	-
04	Helicopter	⇨ 2+3	→	40	-
05	Double Sweeps	⇨ 3, 3	↘ ↘	12, 17	-
06	Mini Exploder	⇨ 3+4	→	40	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.
07	Rushing Headbutts	→ 1+2, 1+2, 1+2	→ → →	7, 14, 21	-
08	Rolling Sawblade	⇨ → 1+2	→	21	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.
09	Roll Sawblade Upper	⇨ → 1+2, 1+2	→ →	21, 21	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.
10	Dino Shoulder	⇨ ⇩ ⇘ 1+2	→	20	Este movimiento es un Juggle.
11	Roger Punch	⇦ 1	→	30	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.
12	Norweigian Step	⇦ 3+4 ←	-	-	-
13	Tail Smack	⇩ 4	→	22	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.
14	Whiff Frankensteiner	⇘ 3+4	→	15	Te deja en posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
15	Lay Down	⇩ ó ⇙ 1+2	-	-	Te deja en posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente).
16	Sit	⇙ 3+4	-	-	Este movimiento sienta a Gon en el suelo.
17	Roll Forward-Boot	⇨ 3 ó 4	→	15	Sólo puede hacerse inmediatamente después de Sit (movimiento nº 16).
18	Roll Back-Kangaroo Kick	⇦ 3 ó 4	→	22	Sólo puede hacerse inmediatamente después de Sit (movimiento nº 16).
19	Buttflop	⇧ 4	→	15	Si el oponente bloquea este golpe, apoyará una rodilla en el suelo como Guard Stun.
20	Quick Helicopter Spin	⇧ 3+4	→ ↗ → ↘	10, 10, 10, 10	Este movimiento es un Juggle.
21	Dino Gonfist	⇖ ⇧ ⇗ 1	→	21	-
22	Backdrop	⇖ ⇧ ⇗ 1+2	→	35	-
23	Belly Flop	↖ ↑ ↗ 2	→	15	Este golpe le produce un Guard Stun al oponente.





golpes

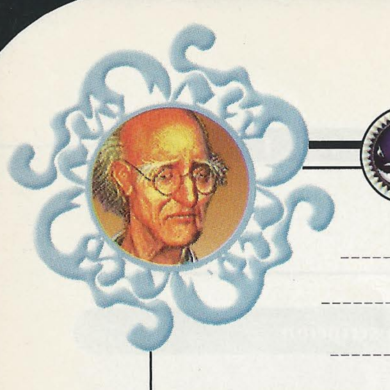
(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
24	Mini Buttflop	⇖ ⇑ ⇗ ó		15	-
25	Hop Kick Left	⇖ ⇑ ⇗		15	Este movimiento es un Juggle.
26	Hop Kick Right	⇖ ⇗		15	Este movimiento es un Juggle.
27	Flipstomp-Buttflip	⇖ ⇗		10, 26	-
28	Buttflop	↖ ↑ ↗ ó		15	-
29	Helicopter Spin	↖ ó ↗		10, 10, 10, 10	Si el oponente bloquea el ataque, clavará una rodilla en el suelo como Guard Stun.
30	Mini Upper	ó		15	Sólo puede hacerse mientras Gon pasa de estar agachado a estar de pie. Es un Juggle.
31	Low Shin Charge	↓ ⇘		21	-
32	Roll Back Kangaroo Kick	↓ ⇙		20	-
33	Headdrive	⇒ ⇒ →		25	-
34	Kickup	ó		20	En posición KNOCKDOWN (en el suelo, boca arriba y con los pies junto al oponente).
35	Scoot Kick	ó		15	En posición RESTING (en el suelo, boca abajo y con los pies junto al oponente).
36	Lying Tailsmack	ó		20	En posición PLAY DEAD (en el suelo, boca arriba y con la cabeza junto al oponente). Guard Stun.
37	Lying Kickout	ó		15	En posición SIDEWIND (en el suelo, boca abajo y con la cabeza junto al oponente).
38	Roll Forward-Boot	ó		15	En posición SIDEWIND (en el suelo, boca abajo y con la cabeza junto al oponente).
39	Roll Back Kangaroo Kick	ó		22	En posición SIDEWIND (en el suelo, boca abajo y con la cabeza junto al oponente).
40	Fire Breath			20	-
41	Dino Charge	ó		15	-
42	Fall Down	ó		15	-
43	Super Dino Rush	⇒		100, 1	-
44	Dino Fart	⇐		10	-
45	Guard Break	⇘		0	-



llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Kickup-Bite Grab	ó		35	-
02	Dino Swing	ó		42	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado izquierdo.
03	Multi Slam	ó		10, 15, 25	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente desde su lado derecho.
04	Dino Pounce	ó		42	Sólo puede llevarse a cabo cogiendo al oponente por la espalda.
05	Tail Tossover	⇐		17	Esta llave funciona cogiendo al oponente desde cualquier lado.



Doctor Boskonovitch

nacionalidad: desconocida.

edad: desconocida.

estilo: desconocido.

análisis: el doctor Boskonovitch es el científico inventor del «cold sleep», sistema de criogenización que ha mantenido congeladas durante 15 años a Nina y Anna. Yoshimitsu es un gran amigo suyo, y parte de su cuerpo se lo debe a él.



DCTOR. BOSKONOVITCH (1)

golpes

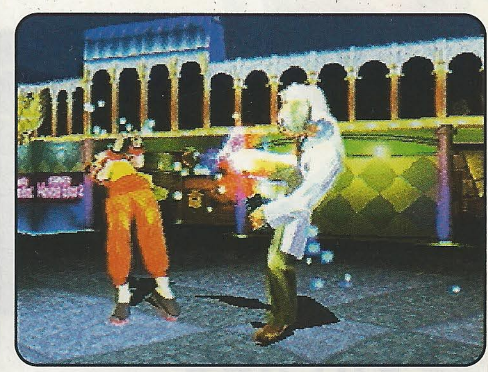
(1ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
01	One-Two Punches			4, 10	-
02	Bad Stomach		-	-	-
03	Panic Doctor		-	-	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae de espaldas al suelo.
04	Left LK-Right LK			12, 7	-
05	Thunder Oldfist	⇗		25	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae al suelo envuelto en electricidad.
06	Wind Oldfist	⇗		15	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae de espaldas al suelo.
07	Trip Slide	⇨		17	-
08	Crouch Dash	⇨ ⇨	-	-	-
09	Jam Combo	⇨ ⇨		13, 8, 10, 12, 13	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae al suelo envuelto en electricidad.
10	Jam Combo Extention	⇨ ⇨		13, 8, 10, 10, 7, 12, 13	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae al suelo envuelto en electricidad.
11	Jack Tamer	⇨ →		20	Si el golpe es Counter, el oponente caerá con un Stun doble.
12	Slash Kick	⇨ →		30	Este golpe produce al oponente un Guard Stun.
13	Whiff Frankensteiner	⇨ →		21	-
14	Steel Dive	⇨ →		27	-
15	Head Dive	⇨ →		30	-
16	Elbow Rush	⇨ ⇨		8	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae de espaldas al suelo.
17	Elbow Warp	⇨ ⇨		12, 5	Este golpe es combinable con el golpe nº 18.
18	Laughing Doctor	⇨ ⇨	-	-	Sólo puede hacerse después del golpe nº 17. Puede combinarse con los golpes 19 o 20.
19	Mind Warp			25	Sólo puede hacerse después del golpe nº18.
20	Hopping Back Kick			20	Sólo puede hacerse después del golpe nº18.
21	Panicsmoka	⇨ ⇨		25	-
22	Twin Pistons	⇘		8, 21	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae de espaldas al suelo.











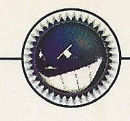
golpes

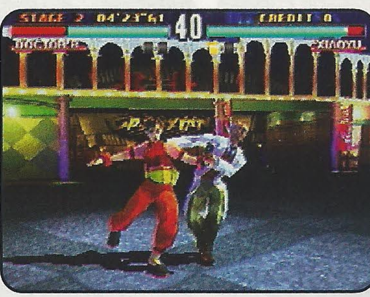
(2ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
23	Slicer	⇩ 4	↘	10	-
24	Dr. Kossak Kicks	↙ 3 4 3 4	↘ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘	15, 12, 10, 12, 12, 12	Al terminar el movimiento, Dr. B. cae de espaldas al suelo.
25	Guard Break	⇦ 1+4	→	-	Puede ser combinado con el golpe nº 26.
26	Shadow Legs Front	←	-	-	Sólo puede hacerse justo después de hacer el golpe nº25.
27	Overhead Crescent	3	↗	28	Sólo puede hacerse justo después de hacer el golpe nº26.
28	Prison Break	4	→	21	Sólo puede hacerse justo después de hacer el golpe nº26.
29	Panik Reverse Charge	⇦ 3+4	-	-	Puede combinarse con los golpes 30 o 31.
30	Super Doctor	↑	→	48	Sólo puede hacerse después de hacer el golpe nº 29. Puede combinar con los golpes 32 o 33.
31	Shadow Legs Back	← ó →	-	-	Sólo puede hacerse después de hacer el golpe nº 29. Puede combinar con los golpes 32 o 33.
32	Summer Kick	3	→	25	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 31.
33	Winter Kick	4	→	21	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 31.
34	Gut Stun	2	→	18	Sólo puede hacerse durante el Sidestep.
35	Thunder Oldfist	1	→	25	-
36	Doctor Scoot	⇦ ó ⇨	-	-	-
37	Doctor Roll	⇦ ⇦ ó ⇨ ⇨	-	-	El Dr. B. cae de espaldas al suelo. Podemos combinarlo con los golpes 38, 39 o 40.
38	Rolling Kicks	4	→	16	Sólo puede hacerse después del golpe nº 37.
39	Flying Cross Chop	⇨ 1+2	→	15	Sólo puede hacerse después del golpe nº 37.
40	Flip Flop	3+4	→	25	Sólo puede hacerse después del golpe nº 37.
41	Doctor Breath	1 ó 2	→	3	-
42	Hop Up	3+4	→	20	-
43	Rolling Kicks	3 3	↘ →	7, 30	-
44	Roger Kicks	4 3 4 3 4	→ → → → → →	_ , 10, 10, 10, 17	-



Doctor Boskonovitch









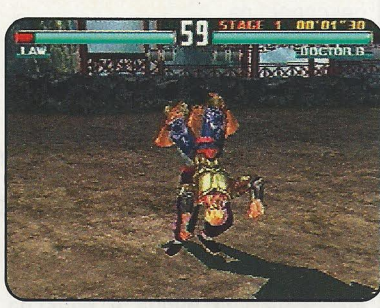


golpes

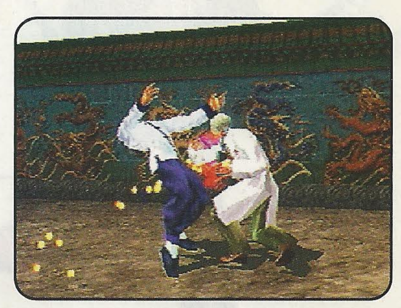
(3ª PARTE)

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Altura Golpe	Daño	Descripción
45	Trick Roger Kicks			-, -, 10, 10, 10, 10, 17	En posición KNOCKDOWN.
46	Chi Charge		-	-	En posición KNOCKDOWN.
47	Doctor Scoot Away	⇐ ó ⇒	-	-	En posición PLAY DEAD.
48	Doctor Roll	⇐ ⇐ ó ⇒ ⇒	-	-	En posición PLAY DEAD.
49	Flying Cross Chop	⇒		15	Sólo puede hacerse después de hacer el golpe nº 48.
50	Flip Flop			25	Sólo puede hacerse después de hacer el golpe nº 48.
51	Roo Kick			21	En posición PLAY DEAD.
52	Chi Charge		-	-	En posición PLAY DEAD.
53	Lying Trip Slide			15	En posición SIDEWIND.
54	Spinning Crescent Lunge			18	En posición RESTING.
55	Doctor Roll	⇐ ⇐ ⇒ ⇒	-	-	En posición RESTING.
56	Rolling Roo Kick	⇒		25	Sólo se puede hacer después de haber hecho el movimiento nº 55.
57	Mind Blast			25	De espaldas al oponente.
58	Mind Blast Away	⇐		25	De espaldas al oponente.
59	Panic Charge Reverse		-	-	De espaldas al oponente. Puede combinarse con el golpe nº 60.
60	Shadow Legs Back	← ó →	-	-	Sólo se puede hacer después del golpe nº 59. Combinable con los golpes 61 y 62.
61	Summer Kick			25	Sólo se puede hacer después del golpe nº 60.
62	Winter Kick			21	Sólo se puede hacer después del golpe nº 60.
63	High/Mid Punch Parry		-	-	Este movimiento es un Parry contra los puñetazos al torso o a la cabeza.
64	Low Parry	⇓	-	-	Este movimiento es un Parry contra cualquier golpe bajo.
65	Bio Reactor	⇐		10	Este golpe es un Unblockeable.
66	Resting Doctor	⇓	-	-	-
67	Skidding Doctor	ó	-	-	Solo puede hacerse después de ejecutar el golpe nº 66.
68	Diagnosis (RK Parry)	⇒	-	40	Hay que ejecutar el golpe mientras el oponente intenta golpearte con RK.





La principal dificultad que el Dr. Boskonovitch presenta a la hora de jugar con él, consiste en conocer los movimientos con los que se cae o levanta del suelo. Una vez controlados esos movimientos, «el viejo» puede resultar más que suficiente para vencer a tus confiados amigos.





Llaves

Ref.	Nombre del Golpe	Comando	Escape	Daño	Descripción
01	Irish Whip			10	Puede combinarse con la llave nº 2.
02	Elbow Drop		-	21	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 1. Combinable con las llaves 3, 5 y 8.
03	Kingstop		-	-	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 2. Combinable con la llave nº 4.
04	Running Bulldog		-	38	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 3.
05	Cartwheel		-	-	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 2. Combinable con la llave nº 6.
06	Taunting Doctor		-	-	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 5.
07	Shoulder Ram		-	50	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 5.
08	Flying Cross Chop		-	10	Sólo puede hacerse después de hacer la llave nº 2.
09	Arm Takedown		-	45	Para realizar esta llave tendrás que agarrar al oponente desde su lado izquierdo.
10	Trip Up		-	40	Para realizar esta llave tendrás que agarrar al oponente desde su lado derecho.
11	Atomic Drop		-	60	Para realizar esta llave tendrás que agarrar al oponente por la espalda.
12	Rolling Powerbomb		-	37	La primera pulsación de botones ha de producir un Parry para que salga la llave.
13	Dr. Frankensteiner	→ →	-	15, 18	-
14	Stone Head	← ← ó → → ←	-	33	-









Mokujin

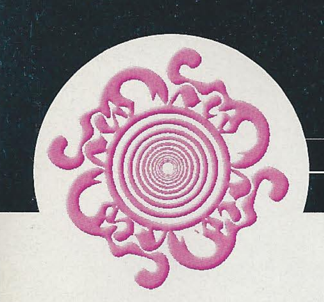
nacionalidad:	Desconocida.
edad:	Desconocida.
estilo:	Mokujin style.
análisis:	Mokujin no posee un estilo propio de lucha, sino que copia las técnicas de los demás luchadores. De este modo, Mokujin luchará de una forma diferente en cada round, copiando los modos y maneras de los demás.



La Leyenda y sus Secretos

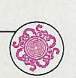






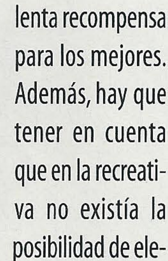


tekken



La primera aparición de esta saga en PLAYSTATION dinamitó el género de lucha para consola. El paso de los beat'em-up clásicos al entorno 3D, con texturas para escenarios y personajes resultó demoledora.

Mientras que VIRTUA FIGHTER sentó las bases para los juegos de lucha en 3D, la creación de NAMCO para los 32 *bits* de SONY lo bordó de una forma excepcional. Los personajes y escenarios del juego contaban con detalladas texturas que le colocaban a años luz de su más directo competidor. Si la presentación gráfica de TEKKEN resultaba vistosa, su jugabilidad era y es arrolladora. Un ejemplo perfecto de cómo debían ejecutarse golpes y llaves en un entorno 3D, algo que había supuesto quebraderos de cabeza hasta aquel momento para más de un programador. Cuando a finales de 1995 se produjo la salida al mercado, en nuestro país la respuesta del público no se hizo esperar, y TEKKEN se situó en los primeros lugares en ventas. Kazuya, Yoshimitsu, Heihachi y el resto de los 8 personajes que integraban la primera edición del Torneo del Puño de Hierro cautivaron a los más escépticos convirtiéndolo en un clásico de los 32 *bits*. Al plantel inicial había que sumar 8 jefes finales (que podían seleccionarse una vez derrotados), el implacable Heihachi y un terrorífico personaje al que únicamente tenían acceso los más habilidosos en el GALAGA: Devil Kazuya. Aunque es posible que muchos juegos superaran la cifra inicial de luchadores, ninguno ofrecía tan suculenta recompensa para los mejores. Además, hay que tener en cuenta que en la recreativa no existía la posibilidad de elegir a los personajes ocultos, limitando su oferta a Devil Kazuya y a los luchadores principales. Agradeceremos también, por siempre, que creara escuela con peculiaridades como las secuencias de vídeo para los finales o que incluyera tres perspectivas diferentes durante el combate, siendo el único de la saga que incorporaba esta particularidad. Como última anécdota de TEKKEN, recordaros que las primeras unidades de este juego distribuidas en **España** se pueden considerar como una edición para coleccionistas al tener una caja de diseño exclusivo respecto a las posteriores ediciones. Para aquellos que se incorporen ahora al fenómeno de NAMCO, sólo decirles que podrán encontrar el juego en la serie *Platinum*.





La calidad de algunos juegos les permite soportar con dignidad el paso del tiempo. Tekken es una de las mejores pruebas de ello.



cómo jugar con los subjefes



ANNA - Para poder seleccionarla, deberás completar antes el modo Arcade jugando con Nina.



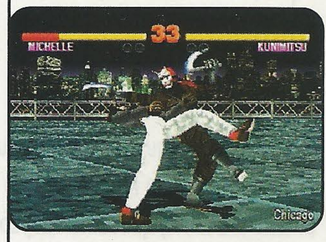
ARMOR KING - Supera el modo Arcade con King y podrás añadir a este nuevo luchador a tu colección.



GANRYU - Fuerte como un toro pero lento, este fornido luchador será tuyo finalizando el juego con Yoshimitsu.



KUMA - Tras finalizar el modo Arcade con Paul, podrás contar con la fuerza bruta de este oso.



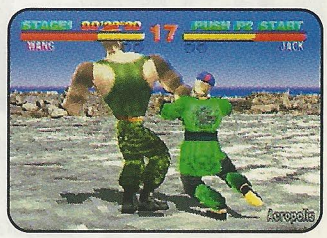
KUNIMITSU - Finalizar el modo Arcade con Michelle tiene como recompensa a esta sutil y letal Ninja.



LEE - Derrotar a todos tus rivales en el modo Arcade con Law y podrás contar con este nuevo luchador.



P. JACK - La victoria de Jack en la modalidad Arcade abre la llave para seleccionar a esta bestia mecánica.



WANG - Conseguirás a este venerable y escurridizo anciano finalizando el modo Arcade con Kazuya.

jugar con Heihachi



Bastante más difícil de conseguir que los otros luchadores, para reclutar a Heihachi entre tus filas deberás completar todo el modo Arcade de una tacada, sin utilizar ningún Continue.

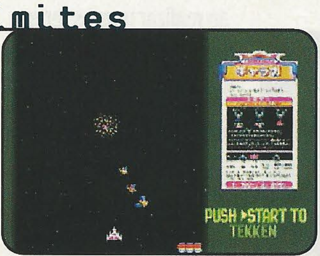
jugar con devil kazuya



El summun de la dificultad en TEKKEN. Para acceder a la cara oscura de Kazuya, es imprescindible hacer un Perfect en GALAGA (durante la carga del juego) sin hacer uso, ni por asomo, del truco de la nave doble .

galaga sin límites

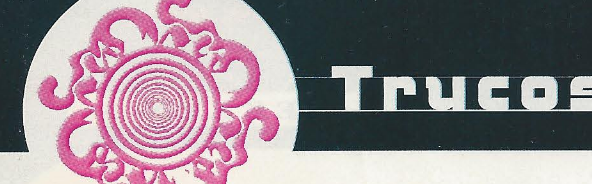
Si te gusta la miniversión de GALAGA, que ameniza la carga, te encantará este truco. Cuando aparezca en pantalla las palabras «Number Of Hits» deja pulsado SELECT y podrás seguir jugando sin límite.



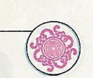
jugar a galaga con dos naves

Fulminar a las hordas de marcianos es un juego de niños con este pedazo de truco. Enciende la consola y presiona Arriba, L1, Triángulo y X (todo a la vez) en el segundo pad durante la carga. Tendrás dos naves.









tekken 2

NAMCO rayó la perfección con la segunda entrega de TEKKEN, colocando tan arriba el listón que aún hay muchos juegos, incluso con el paso del tiempo, que no han logrado acercarse a su innegable y enorme calidad.

Nadie puede negar la indiscutible perfección de TEKKEN 2, lo que ha supuesto que sus programadores invirtieran más tiempo.

El dicho de «segundas partes nunca fueron buenas» puede ser una ley válida para las mediocridades pero no para los fenómenos llamados a hacer historia. Ese es el caso de TEKKEN 2. En apenas un año, los programadores de NAMCO se sacaron de la chistera una versión que dejaba a la primera entrega en lo que podríamos llamar la frontera de la normalidad. El alma de TEKKEN estaba presente en TEKKEN 2, pero a nivel técnico y, sobre todo, en lo que se refiere a jugabilidad entre ambos juegos distaba un abismo. Por un lado, un aumento considerable en el número de polígonos por personaje, un notable perfeccionamiento en la animación y detalles como una nueva y revolucionaria rutina que integraba a la perfección el suelo del escenario con el horizonte, hacían que TEKKEN 2 superara incluso a la ***COIN-OP*** original. La extraordinaria *intro*, para muchos superior a la de TEKKEN 3, era sólo un vistoso preámbulo de toda la magia y espectacularidad de lo que serían después sus combates. Para deleite de los aficionados al género, los veintitres luchadores de esta edición (trece de ellos secretos) podían realizar nuevas series de *combos* mucho más largas y variadas. Además, pero quizá sólo al alcance de los más virtuosos, se incluía la posibilidad de encadenar llaves especiales que encontraban su máximo exponente en King. A todo lo citado anteriormente hay que sumar la apabullante oferta de modos de juego. Hay que destacar el modo práctica que permitía el aprendizaje de todos los movimientos de cada personaje de un forma sencilla y amena. También fue la primera ocasión en que la saga incorporaba el *Modo Battle* donde podíamos medir las fuerzas entre dos equipos distintos, tanto contra la máquina como contra un segundo jugador. Estas y otras muchas cosas que son difíciles de reseñar en tan corto espacio encumbraron a Tekken 2 y a su equipo de programación, que tras este éxito han necesitado casi el doble de tiempo para crear una entrega que lo superase claramente. Por suerte para todos, podemos asegurar que lo han conseguido otra vez.





Luchadores secretos



ALEX - En el tercer combate, gana con sólo un 5% de energía. Te enfrentarás a Alex. Véncelo y será tuyo.



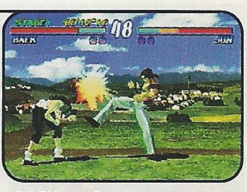
DEVIL - Derrota a este jefazo final con Kazuya y lo obtendrás. Para ello elígelo con el botón de Puño.



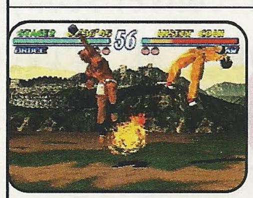
ANNA - Como en el primer TEKKEN, deberás acabar el juego con Nina para poder seleccionar a su hermana.



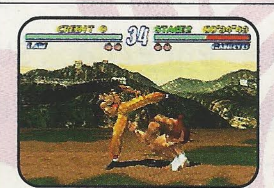
ARMOR KING - Exactamente lo mismo que en TEKKEN. Finaliza el juego con King y Armor pasará a tu control.



BAEK - Supera el modo Arcade con Law y tendrás el dominio sobre este luchador de coleta y técnica excelente.



BRUCE - Maestro de Kick Boxing, podrás hacerte con sus servicios al completar el juego con Lei.



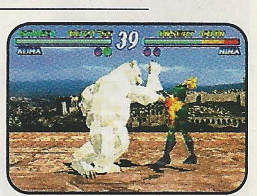
GANRYU - Otro que regresa del primer Tekken, siempre que consigas finalizar el modo Arcade con Michelle.



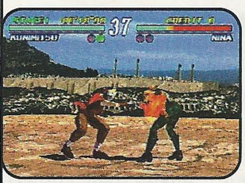
ANGEL - Comparte con Devil su ubicación en el menú de luchadores. Para elegirle tan sólo debes pulsar Patada.



KAZUYA - Estará disponible nada más matar a Devil con cualquier personaje secreto (y tras tenerlos todos).



KUMA - Seleccionable en dos colores, este plantígrado será de tu propiedad tras acabar el juego con Paul.



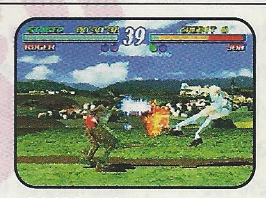
KUNIMITSU - La ninja volverá a tus manos, en cuanto finalices el modo Arcade con Yoshimitsu.



LEE - Completa el juego con Heihachi Mishima y podrás obtener a Lee, el luchador del pelo blanco.



P. JACK - Completa el modo Arcade con Jack-2 y podrás añadir a tu colección de luchadores a P. Jack.



ROGER - Roger comparte casilla con Alex, como Angel/Kazuya. Pulsa Patada para seleccionarle.

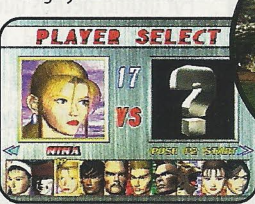


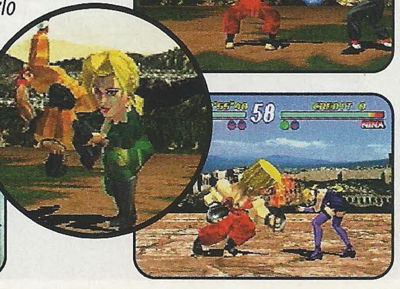
WANG - Para seleccionar al anciano maestro de artes marciales, debes antes finalizar el juego con Jun.



Luchadores cabezones

Para este truco es imprescindible obtener antes a todos los luchadores. Presiona Select al elegir personaje (y durante la carga) para darle un look Deformed. Hazlo de nuevo en la siguiente carga y será más cabezón.





Vista 1ª persona





Como el truco de los SuperDeformed, también aquí es esencial tener todos los luchadores secretos. Mantén presionados los botones L1 y L2 mientras eliges personaje y obtendrás una espectacular vista en primera persona.



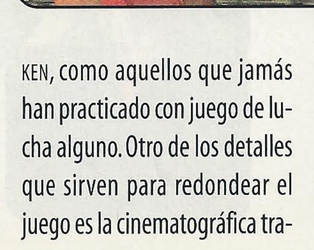


tekken 3

en esta tercera parte, la dificultad la ponía el hardware bajo el que funcionaba la recreativa, el SYSTEM 12. La conversión, por extraño que parezca, superó al original en cuanto a opciones y modos de juego.

La culminación de la saga TEKKEN con su tercer capítulo hasta la fecha no se encontraba ante una fácil situación, ya que tenía que emular a una recreativa que superaba en mucho en potencia tecnológica a la placa ***SYSTEM 12***. Esta corría nada menos que a una velocidad de proceso 150 veces superior a la máquina de SONY, algo que ponía en duda la capacidad de los programadores de trasladar toda la magia a la versión doméstica. Sin embargo, y para sorpresa de propios y extraños, TEKKEN 3 de ***PLAYSTATION*** no sólo es una conversión más que digna, sino que gracias a su oferta en cuanto a personajes, opciones y modos de juego, para muchos puede considerarse incluso como más atractiva que la propia ***COIN-OP*** original. Respecto a su afamado antecesor TEKKEN 2, paradigma y referente ineludible hasta la llegada de su continuación, esta tercera parte es superior, no en número de luchadores pero sí en combos y llaves especiales que pueden realizar, llegando incluso a doblar la cantidad global de golpes respecto a la segunda parte. Sus gráficos en alta resolución y el original sistema de representación de escenarios (produce un efecto tridimensional a partir de fondos en 2D), son los abanderados en cuanto a revolución técnica se refiere. Pero lo que hará de TEKKEN 3 un juego de leyenda, es su prodigiosa jugabilidad, que hace que se lo pasen como enanos tanto expertos en las técnicas de juego TEKKEN, como aquellos que jamás han practicado con juego de lucha alguno. Otro de los detalles que sirven para redondear el juego es la cinematográfica trama argumental que sirve para conectar cada entrega con la anterior. En este caso, TEKKEN 3 está situado cronológicamente 19 años después de TEKKEN 2. Por lo tanto, todos los personajes han envejecido casi dos décadas salvo Nina y Anna Williams, ambas criogenizadas durante 15 años y, por lo tanto, sólo con 4 años más que en el anterior Torneo del Puño de Hierro. Jin, hijo del Kazuya y Jun Kazama, se erige como el principal protagonista de este nuevo capítulo, en el que Heihachi vuelve a convocar el torneo TEKKEN con la única intención de capturar a Toshin, el Dios de la Guerra.

Es posible que dentro de algún tiempo llegue el juego capaz de desbancar a TEKKEN 3 del liderato... Pero en nuestra opinión sólo puede ser TEKKEN 4.



Por último, deciros que se rumorea que en el **Jamma Show** de **Tokio** sería presentada una versión *beta* de TEKKEN 4 funcionando sobre el *hardware* de ***PLAYSTATION 2***.









Luchadores secretos



KUMA - Para obtenerlo deberás completar el modo Arcade con cualquier personaje.



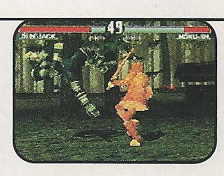
PANDA - Selecciona a Kuma, pulsa Patada y te harás con los servicios del Panda .



ANNA - Sólo verá la luz tras finalizar el modo Arcade con cinco luchadores distintos.



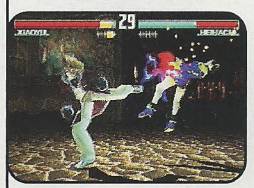
JULIA - Será tuya nada más completar el juego con dos personajes diferentes.



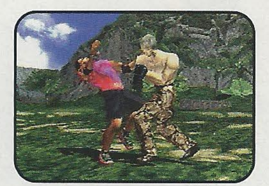
MOKUJIN - Culmina T3 con cuatro luchadores. Para seleccionar a su señora, pulsa Patada.



DR. B - Para conseguir al sabio loco, completa el modo Tekken Force en cuatro ocasiones.



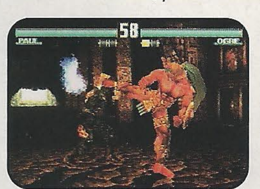
HEIHACHI - Para sacar al abuelo de Jin, deberás llegar al final con siete luchadores.



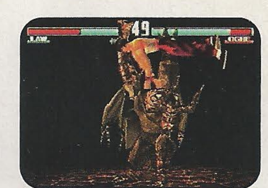
BRYAN FURY - Será tuyo tras superar el juego con seis luchadores distintos.



GUNJACK - Finaliza el juego con tres luchadores para poder seleccionarlo.

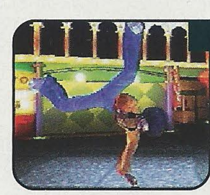


OGRE - Para liberar al «Toshin» tendrás que llegar al final con ocho personajes.



TRUE OGRE - Aparecerá al completar el modo Arcade con nueve contendientes.

Uniformes secretos



Tiger Jackson

La versión disco de Eddy aparecerá al pulsar Start sobre éste (y tras obtener a True Ogre).



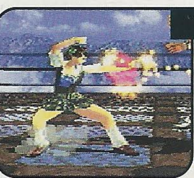
El nuevo traje de Anna

Pulsa Start sobre Anna en cuanto hayas jugado más de 25 veces con ella en cualquier modo.



Jin con uniforme

Aprieta Start sobre Jin tras jugar más de 50 veces con él en cualquiera de las modalidades.





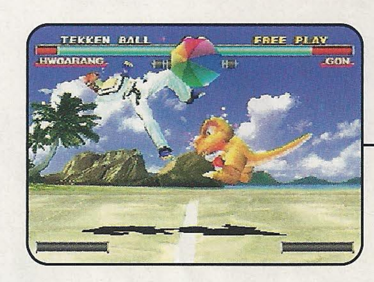
Xiaoyu con uniforme

Como Jin, pulsa Start sobre ella tras haberla elegido 50 veces en todo tipo de modo de juego.



Tekken Ball

Para poder acceder al Tekken Ball, un divertido subjuego que mezcla la lucha con el BeachVolley, antes deberás finalizar el modo Arcade con diez personajes diferentes como mínimo.

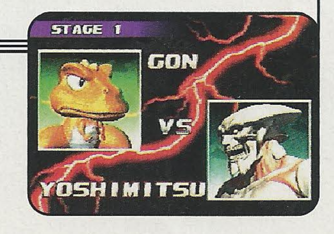




Jugar con Gon

Este popular protagonista de Manga es otro de los personajes secretos. Para llegar hasta él, primero debes finalizar el modo Arcade con diez personajes distintos, y vencer a Gon o en el modo Tekken Ball o en la modalidad Arcade.







Theater Mode

Si quieres acceder a esta opción del juego, es imprescindible terminar el modo Arcade con los diez primeros personajes. Para obtener además las opciones Disc y Music tendrás que completar el juego con todos los demás, incluido Tiger.






tekken 3:
arte digital



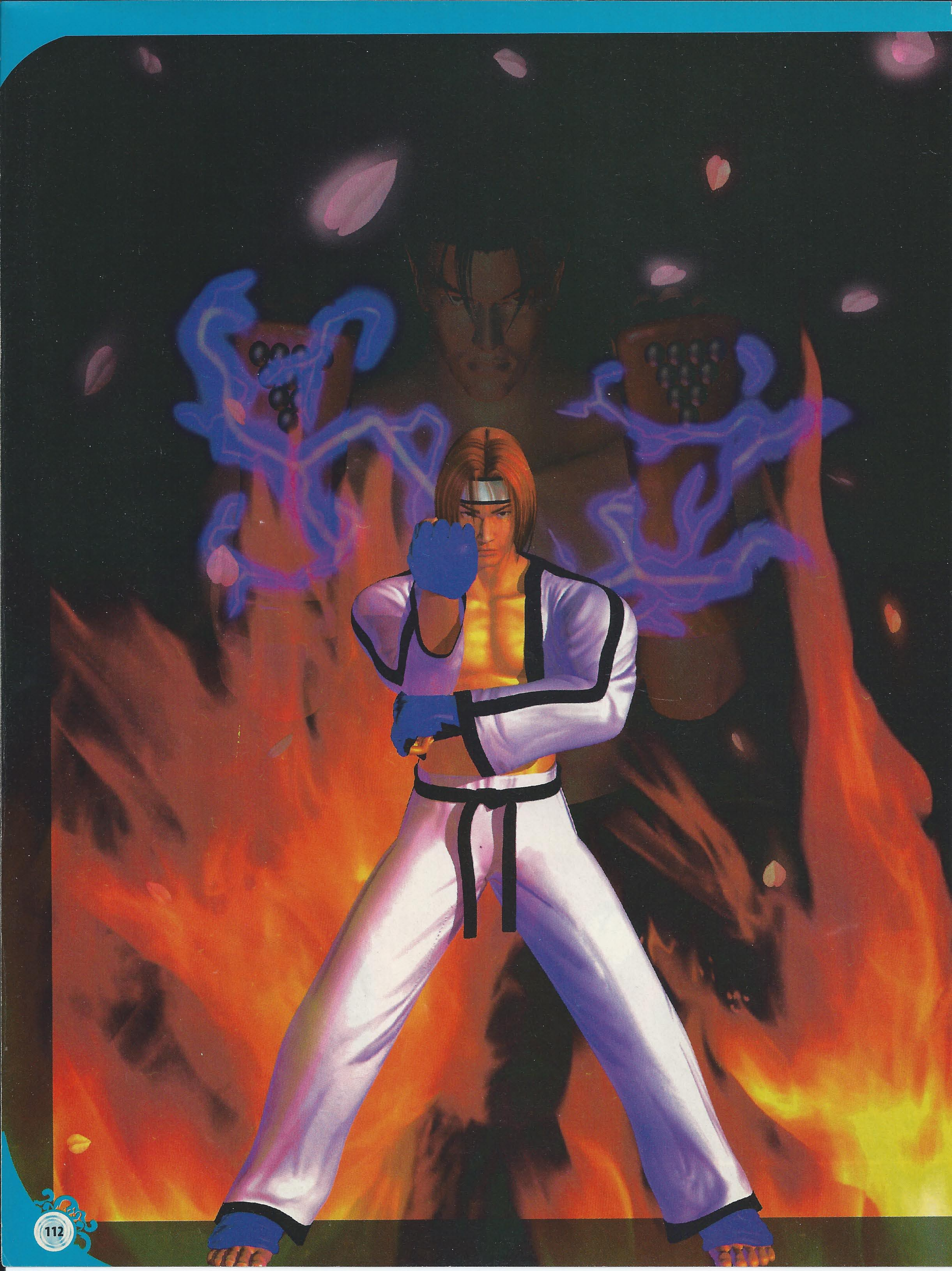


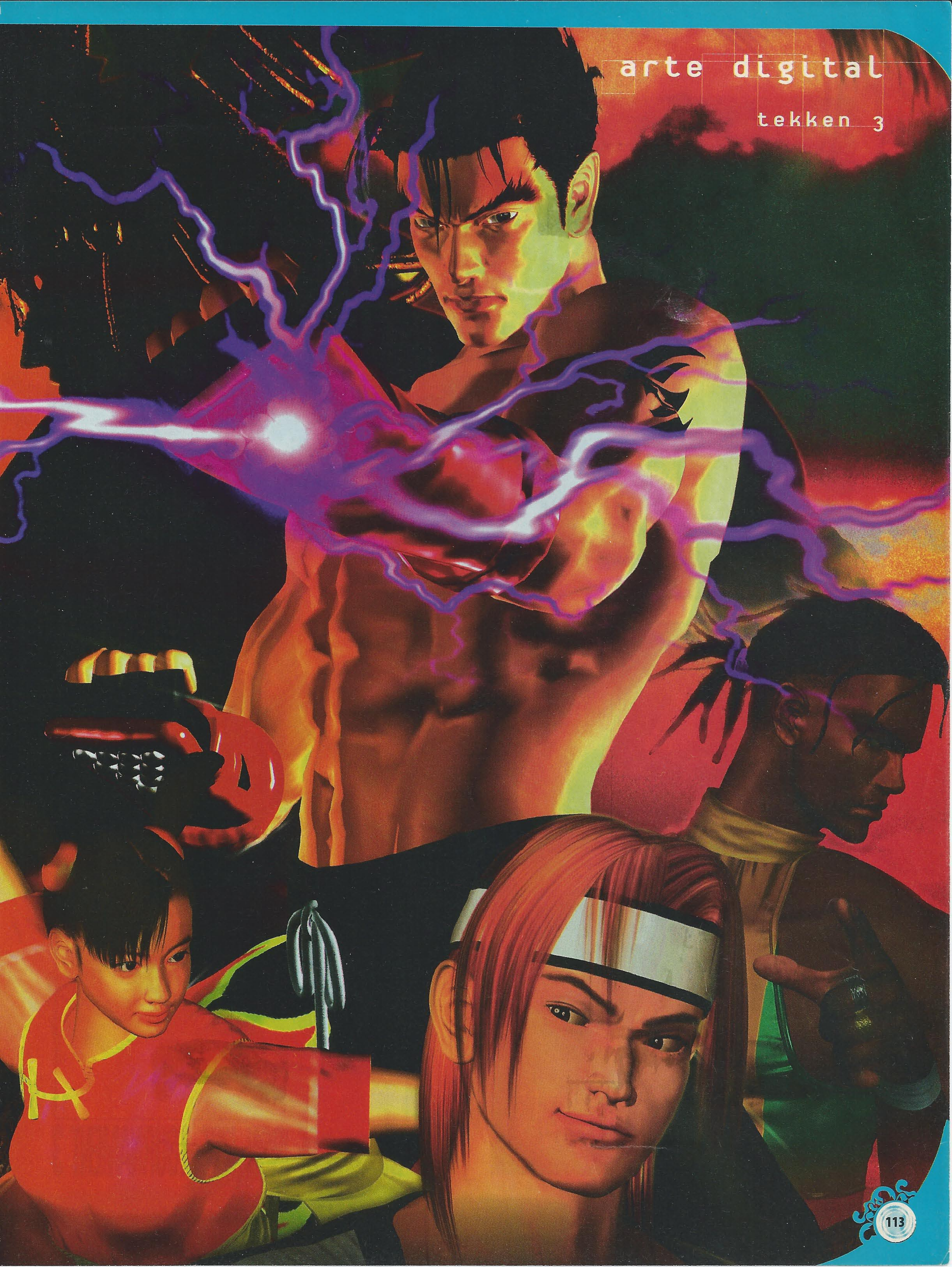


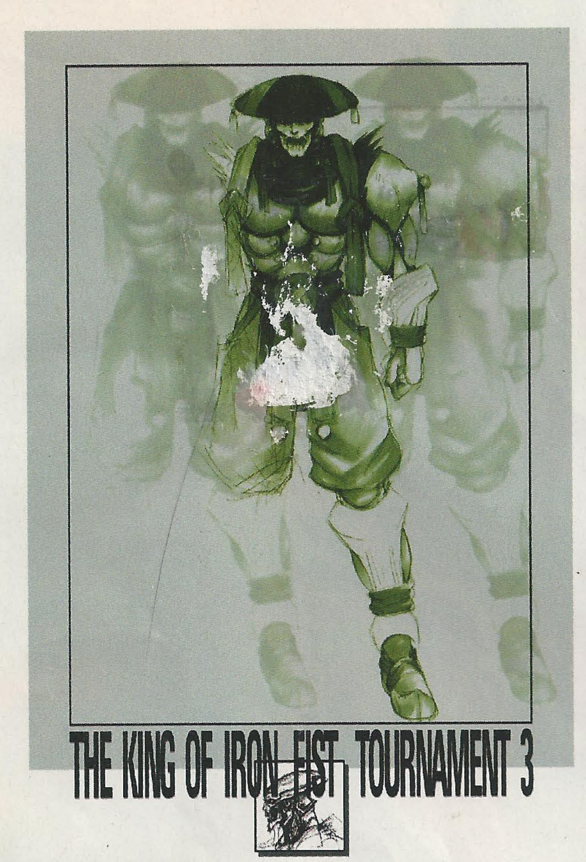











THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3




THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3
鉄拳王


THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3


4-775
MOTORCYCLES



TEKKEN 3
LA SUPERGUIA
TEKKEN 3
LIBRO SUPER TRUCOS
CON
MAS DE 1400 MOVIMIENTOS
MAS DE 120 COMBOS AEREOS
MAS DE 800 PANTALLAS
TODOS LOS TRUCOS DE LA SAGA
GALERIA DE PERSONAJES
SUPERJUEGOS
SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA